

«ИГРОВЫЕ ОСКАРЫ 2002» - ЛУЧШИЕ ИГРЫ В 20 НОМИНАЦИЯХ

ИГРЫ НА ЭКСПОРТ: НОВЫЕ УКРАИНСКИЕ ПРОЕКТЫ

INTERNET · ИГРЫ





CYPETECT 30
COBPEMENHUX
FOHYC: BCE
FOHYC: BCE
O PASTONE
O PASTONE









FLATRON L1510B Размер Яркость 250 kg/m² присть 25х Поворот экрана US8 концентратор Встроенный блок питания



FLATRON L1810B Размер Яркость 25 Цифровой вход DVI-I USB концентратор Встроенный блак питания 250 kg/m²



FLATRON L1710B Размер 17"
Яркость 250
Контракт 400
Цифровой вход DVI-I
Поворот экрана
USB концентратор
Встроенный блок питания 250 KU/M² 400:1



FLATRON L1800P Размер Яркость 250 кд/м Контраст 350: Цифровой вход DV-1 Поворот экрана Регулировка высоты экрана USB концентратор 350:1



586LM/566LE* Размер Яркость 250 kg/M² 350;1 Контраст 350;1 Встроенные каланки (18т+18т стереа) Встроенный блок литания *- 566LE без встроенных коланак

Встроменни опок интення

US8 концентратор

Дистрибьюторы: Киев "Dalatius" 249-63-03 - "ERC" 230-34-74 Запорожые "Powa" (0612) 32-69-30 Одесса "Аптри" (042) 37-97-15, 42-95-59 - "Presim-D" (048) 777-22-77

Киев "Powa" (044) 234-38-38 - "e.verest" 464-55-55 - "Smoc" 462-52-68 - "K-трейд" 252-92-22 - "Kомпасс" 331-97-30 - "Haфком" 241-95-40 - "MKIC" (048) 777-22-77

Киев "Powa" (052) 35-75-55 - "Dashinian" 239-24-57 - "Boxtpa Gepnic" 245-40-68, 245-40-75 - "Kape" 490-6344 - "TOH-4Mritep" 227-04-68 Виминца "Империсервис" (043) 232-21-92

Диевропетровск "Матагерском" (0562) 35-77-53 - "TiO3" (0562) 32-03-50 - "Castropins" (0562) 22-33-44 - "MKIC" (0562) 42-24-74 Донецк "Техника" (062) 335-82-55 - "Cnape" (0622) 55-52-13

- "AMH" (052) 337-70-16 - "Интервест" (062) 331-02-72 - "MKIC" (062) 23-03 - "Hart" (062) 334-06-68 - "OJ/3011" (062) 331-06-00 - 3anopoxios "Komi iorephisis occarif" (0612) 32-55-88

- "Margia" (0612) 63-57-01 - "Фыске Электроника" (0612) 133-99-140-068 - "ОЈ/3011" (062) 331-06-00 - 3anopoxios "Komi iorephisis occarif" (052) 22-55-88

- "Margia" (0612) 63-57-01 - "Фыске Электроника" (0612) 33-99-140-068 - "ОЈ/3011" (062) 331-07-00 - "Бон вслект" (0522) 22-43-10 - "Бон вслект" (0522) 234-551 - "Дукавери" (0522) 234-551 - "Компьютер" (0322) 40-33-21 - "Слек-Компьютер" (0322) 40-33-23 - "Компьютер" (0322) 40-33-23 - "Компьютерный Дем" (044) 777-70-70 - "Дисквери" (043) 777-70-70 - "Дисквери" (043) 777-70-70 - "Дисквери" (043) 777-70-70 - "Дисквери"



Киевский центральный сервисный центр "Лагука Сервис": 1ел. (044) 412-42-19



Нащи

радиционно треть первого в новом году номера «Домашнего ПК» посвящена компьютерным перам, «Виной» тому — большое число интересных продуктов, появляющихся в магазинах в середине декабря, на который приходится пик рождеетвенских продаж.

И в этом году мы не отошли от традиции, по в то же время набор пгровых проектов я номере, который вы держите в руках, вомногом уникален, Сегодня в разделе «Игротека» пять нгр, созданных и изданных в России, причем три из них получили почетный знак «Выбор редакции» (!), одна разработанная в Украине программистами на луганской «Меридиан 93» и выпущенная в Гермаппп, Кроме того, в очередной статье из серии «Игры на экспорт» знакомим нас с тремя новыми украинскими компаниями, занимающимиея разработкой игр для ПК. Ну а если посмотреть на свежий выпуск ДПК-СD, то ереди представленных на нем shareware-нгр львиная доля создана в СНГ. При этом мыне подбирали продукты для первого номера специально, просто и Россия, и Украина в прошлом году продемонстрировали впсчатляющий рост в этом секторе IT-рынка, и еодержание пынешнего выпуска «Домашиего ПК» отражает плоды данного роста.

Новые компании разработчики есгодня появляются как грибы после дождя. Число проектов категории А, создаваемых и СНГ, уже перевалило за полсотии. Компании «1С», «Руссобит-М», GSC Game World уже зарекомендовали есбя на международной арене как серьезные издатели и разработчики, готовые на равных конкурировать с ведущими западными фирмами. Качество, увлекательность и уникальность отечественных игр получили закономерное признание геймеров всего мира, стоит вспоминть хотя бы феноменальный успех «Ил-2. Интурмовик» и «Казаков», И если в России переломным годом для индустрии компью-

терных пгр был 2001-й, а сейчас начинают осванвяться уже смежные рынки – пгр для консолей нового поколения, мобильных телефонов и PDA, то в Украине именно прошедиций, 2002-й стал наиболее удачным в этом плане.

Причины здесь вполне очевидны. В первую очередь, это определенные успехи в борьбе с компьютерным ппратством, даже несмотря на некоторые перекосы и иссуразпости, имевшие место на данном этапе антипиратской кампании, Во-вторых, толчком к разшитию украниского игрового рынка окол йодожил и проявнвшийся во второй половине 2002 интерес российских издателей к нашей стране, усилия на этом фроште «Руссобит-М» и «1С» дали свои результаты. В-третыіх, стонт отметнть и активизацию украпнских издателей, прежде всего «Мультитрейд». Ну н конечно, есрьезным фактором, «подталкивающим» украинские компании, стал успех на международном рынке GSC Game World, который вселяет надежду в сердца разработчиков.

Интересно, что, по мнешию пекоторых западных экспертов, Украініа сейчае выходит на одно из ведущих мест в Восточной Европе по разработке программного обеспечения, в первую очередь игрового. Честно говоря, мы почувствовали это и сами, ведь ин одни из последних ноперов «Домашнего ПК» не обходился без статей об українских игровых компаннях, и мы надеемся, что в грядущих выпусках мы познакомим вас с повыми именами на нашем рыпке,

Что ж, приятного вам знакомства е новинками отечественного игростроения и другими материалами этого номера «ДПК», Мы постарались еделать его максимально разнообразным и интересным.

> С наилучшими пожеланиями, Олег Данилов



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 1-2 (50), ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2003

НА ОБЛОЖКЕ

«КОМЯТЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ-

ПРЕДСТАВЛЯЕТ «ПРОДУКТ ГОДА 2002» С. 22

«ИГРОВЫЕ ОСКАРЫ 2002» — ЛУЧШИЕ ИГРЫ В 20 ЖОМИНАЦИЯХ С. 80 ИГРЫ НА ЭКСЛОРТ: НОВЫЕ УКРАНИСКИЕ ПРОЕКТЫ С. 86

КАЧЕСТВЕННЫЙ ЗВУК НА ПК; ВЫБНРАЕМ КОЛОВКИ К АУДНОКАРТУ С, 32 ПОЧЕМ ГИГАГЕРЦТ СУПЕРТЕСТ 30 СКИРЕМИНИКИ

REPOLLECCOPOR (SOHYC: BCE O PASCONE) C. 44

Енти ба иовостей

12 ЭТО ЯРМАРИИ КРАСИИ...

Но пет-вый взгляд

- 14 MICROSOFT NATURAL MULTIMEDIA HEYBOARD 1.0A
- 14 LOCITECH Z-840
- 15 CREATIVE NOMAD ZEN
- 16 LOGITECH MOMO RACING
- 16 MUCROSOFT OPTICAL MOUSE BLUE

Советы пожущателю

- 18 компьютеры и комплентующие: лучшие покупни месяца
- 22 продукты года: лучшке на лучших
- 30 нонцепт-пн

Тестовоя лобо- аго-ия

- 32 ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ ДЛЯ ДОМАШНЕГО НИНОТЕЛТРА
- 38 МУЗЫКАЛЬНАЯ АКУСТИНА С БАСОМ
- 44 ПОЧЕМ ГИГАГЕРЦ? ЦЕНА Н ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ 30 современных процессоров
- 47 РАЗГОН ПРОЦЕССОРОВ: БЕСПЛАТНЫЙ ГИГАГЕРЦ
- 50 ЦИФРОВЫЕ ФОТОНАМЕРЫ, ОБЗОР НОВИНОК
- 54 ВЫБИРАЕМ GEFORCE4 TI4200: НОВЫЕ МОДЕЛЯ

o, Ware

- **56** БЕЗ ПРОВОДОВ
- 58 RADEON B500; ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ
- 60 THX HOME AUDIO OT CREATIVE H LOGITECH
- 61 НОВОЕ НАЧЕСТВО ПО ДОСТУПНОЙ ЦЕНЕ

62 TUNGSTEN T - HOBOE NOHOMEHHE PALM

СофтWare

- 64 SOFTWARE: HOBHHHH MECRILA
- 65 OFFLINE BPOYSEPLI
- 68 Ex 60 F1
- 89 Поворы и цены

Строно Internet

- 70 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ, RHBAPЬ
- 72 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ, ФЕВРАЛЬ
- 74 INTERNET-MOSAHKA
- **78** НИНГА РЕКОРДОВ INTERNET

ЦНФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ. ОБЗОР НОВИНОН

Представляем вашему вниманию очередной обзор новинок цифровых фотоаппаратов. Обращаем внимание читателей на то, что тестовые снимки и полная таблица характеристик описанных моделей находятся на диске, идущем в комплекте с журналом.





НАШ АДРЕС В INTERNET:

WWW.ITC.UA

РОДУКТ ГОДА **603PEH**1

продукты года: лучшне на лучшнх

Специальная, подготовленная эксклюзивно для читателей «Домашнего ПК», версия материала «Компьютерного Обозрения», посвященного акции «Продукт года 2002», в рамках которой были выбраны лучшие из лучших устройства и программы, вышедшие в 2002 г.

БЕЗ ПРОВОДОВ В этом материале мы познакомимся с беспроводными продуктами от Logitech - Web-камерой и джойстиком, т. е. устройствами, до недавних пор намертво привязанными к ПК. 98

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙИДЖЕРЬ»

«Космические рейнджеры» - очень оригинальная смесь, состоящая из многих элементов. Это и пошаговые бои звездолетов в открытом космосе, и аркадные сражения а la Star Control в гиперпространстве, и экономический симулятор галактического торговца, и квест, и многое-многое другое.

- ИГРОВЫЕ ОСКАРЫ 2002, 5-Я ЕЖЕГОДНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ 88
 - ИГРЫ НА ЗИСПОРТ: ВЕСТИ ИЗ «СИЛИКОНОВОЙ ДОЛИНЬ»
- COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN 92
 - O.R.B. (OFF-WORLO RESOURCE BASE)
- HECEMONIA: LECIONS OF IRON 96
- «КОСМИЧЕСНИЕ РЕЙНДЖЕРЫ» 98
- 100 «ГЛАЗ ДРАНОНА»
- 102 «НЕДЕТСИНЕ ГОНКИ»
- 104 «ЗАНЛЯТИЕ»
- 105 «ДРУГАВ ВОЙНА»
- 106 FAR WEST
- 107 «ЧЕРНЫЙ ОАЗИС»
- 108 JAMES BONO 007: NIGHTFIRE
- 109 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
- STAR TREH: STARFLEET COMMANO III
- TREASURE PLANET: BATTLE AT PROCYON 111
- 112 ROBIN HOOD: THE LEGENO OF SHERWOOD
- 113 CARCASSONNE
- ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY
- в ожидании... моды и номеworlo
- Видеотека
- Библиотека

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИН» Н ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАК



Знак «Выбор родокции: лучшал покупка»

Победитель *Cynepmecma* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее начество»

Победитель Супертеста - лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциоиальность (соответствие потребностям цепевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Зиак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» н «CoфтWare»

Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося ие демонстрирует.

Продукт, не удовлетеоряющий иас своим качеством и/или другими параметрами.

Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться — как снижаться при тестировании с новыми коикурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.



Сергей Галушка Александр Птица Роман Хархалис Сергей Светличный

Максим Потапов

Евгений Севериповский Станислав Гарматюк Сергей Макаров

Валерия Нетунахина Ольга Кравченко Диана Балыпская

> Богдан Вакулюк Алексей Группа Руслан Стасіок

Рочан Зюзюк Владимир Кочмарский Евгений Медведев Тимофей Урсуленко DILLIP TA

Виталий Губил Владимир Бугайчук

Вера Терешхович

Ольта Галушка Александр Исай Светлана Радченко

Журнал «Домашчий ПК», № 1-2 (50). январь-февраль 2003 Свидетельство о регистрации КВ № 3923 OT 28.12.99 L

Выходит 1 раз в мес издается с декебря 1998 г. Учеститель и изпател ООО «Издетельский Дом ЯТС», т. Киев, 2993 г.

За содержение реклемной информации ответственность несет реклемодатель.

Он также самостоятельно ртавчевт за достоверность рокламы, за соблюдение авторских прав и других прав третькх лиц, за изличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издатальству прав на их изготовление тиражирование и распростраиение

Редакция не использует в материалех стандартные змаки для обознечения зарегистрировенных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях терговые мерки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые зегорами, не всегда совпадают с точкой зрения редахдии. Полная или частичная серепечатка материалов журнала допускается только со согласованию с пепакцией.



Цена свободная Подписной индекс: без компакт-диска - 23679. с компакт-диском - 22615 в Кеталоге изданий Украииы

Тираж 25300 экз. Адрес редакции, 03110, Киев, сроса. Краснозваздный, 51

Төпефонь секретариет (044) 245 7203 DENSKIING (044) 243 9233 (044) 249 6357 отдел рекламы отдел респространения

(044) 245 7124 (944) 244 8582 (044) 245 7203 Фекс; E-malt: inlo@itc.ua Web-сервер www.itc.ue



© -Издательский Дом ПС», 2003 г.

Редзиция благодарит модельное етентство KARIN за помощь в оформпении номеря





ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ доставкой можно ОФОРМИТЬ

КИЕВ

«Издательский Дом ІТСя

(044) 244-8582

(044) 464-0220

«Бизнес-пресса» (044) 248-7460

«Блиц-Информ» (044) 518-6682

Городская

курьерская служба

(044) 490-9091

«Саммит»

(044) 254-5050

ГОРЛОВКА

«АВ сервис»

(06242) 2-7018 **ДНЕПРОПЕТРОВСК**

«Меркурий»

(056) 744-7287

ДОНЕЦК

«Бегемот»

(0622) 92-6064

«Донбасс-Информ»

(0623) 45-1594

«Илея»

(0622) 92-2022

ЖИТОМИР

«Горизонт»

(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ

«Пресс-сервис»

(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ

Частная доставка

(05366) 2-5833

ЛУГАНСК

ЧП «Ребрик И. В.»

(0642) 55-8235

<u>ЛУЦК</u>

«Бизнес-Пресс»

(03322) 3-1266

львов

«Деловая пресса»

(0322) 70-3468

«Львівські

оголошенняя

(0322) 97-1515

«Львівський кур'єр»

(0322) 23-0410

«Фактор»

(0322) 41-8391

НИКОЛАЕВ

"Hoy-Xay"

(0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА

«Аспан»

(05549) 4-6303

ОДЕССА

«МиМ»

(0482) 37-5264

СЕВАСТОПОЛЬ

«Истар»

(0692) 71-6219

«Экспресс-Крым»

(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ

«Крымский экс-

пресс»

(0652) 49-4924

ТЕРНОПОЛЬ

«Айсберг»

(0352) 43-1011

XAPSKOB

Агентство подлиски

и рекламы

(0572) 43-1189

Киктев Г. С.

(0572) 62-7821

XEPCOH

«Кобзары»

(0552) 22-5218

<u>ЧЕРНОВЦЫ</u>

ЧП «Ключук М.Н.»

(03722) 7-2410

КУПИТЬ НОМЕР

В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.

винницы **ДНЕПРОПЕТРОВСКА**

ДОНЕЦКА

ЗАПОРОЖЬЯ

ИВАНО-ФРАНКОВСКА

КИРОВОГРАДА

КРЕМЕНЧУГА

ЛУГАНСКА

ЛУЦКА

ЛЬВОВА

МАРИУПОЛЯ **НИКОЛАЕВА**

ОДЕССЫ

полтавы

РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

РИВНЕ

СЕВАСТОПОЛЯ

СУМ

ТЕРНОПОЛЯ

УЖГОРОДА

ХАРЬКОВА

ХМЕЛЬНИЦКОГО

ЧЕРКАСС

ЧЕРНИГОВА ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

KHEB

«Знання»

ул. Крещатик, 44

«Сучасник» ст. М-Политехнический

институт»

«Техническая книга»

ул, Красноар-

мейская, 51 «Наукова думка»

ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК

пл. Островского, 1

«Техническая книга»

ХАРЬКОВ

Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ

МАГАЗИНАХ КИЕВ

Game Land

просп. Воздухофлотский, 10

Computerland

ул Дмитриевская, 2

«Moisu

просп Красных Казаков, 8

ВИННИЦА

«Лиана»

ул. Келецкая, 81

КРИВОЙ РОГ

«Артекс»

ул. Костенко, 11/1

«Виртуальный мир»

просп. Гагарина, 13, кв 1 **ОДЕССА**

«Ти Д»

vл. Б. Арнаутская, 47/11.

магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ

пТу Би∘

ул. Севастопольская, 43/2

«Софт Ленд»

ул. Севастопольская, 20. салон «КИТ»

СУМЫ

«Дискрет»

ул. Харьковская, 12

XEPCOH

«Меркури»

ул. Украинская, 9

ЧЕРКАССЫ «Mera Стайл»

ул. Байды Вишневецкого, 32

Вы можете подписаться на «Домашний ГК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис. Подписку можно офермить круглогодично, с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2003 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкей наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского. Дома ITC». «Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном

распространении журнала. Выгодные условия и цены. Отдел распространения: тел. (044) 244-8582

OLYMPUS

THE VISIBLE DIFFERENCE



Нова цифрова фотокамера Olympus C-50 Zoom:

5 млн. пікселів, потужкість і компакткість.

Майбутне вже почалося.



www.olympus.ua

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2003





www.samsung.ua

ПРОГРАММЫ: ПОЛИЫЕ ВЕРСИИ

MOZILLA 1.2.1 - C. 64*

RICHTMARK AUDIO ANALYZER 4.3 - C. 32

WINHTTRACH WEBSITE COPIER 3,22-3 - C. 65

ZOOM PLAYER V3.00 BETA 4 - C. 64

ПРОГРАММЫ: ДЕМОИСТРАЦИОНИЫЕ ВЕРСИИ

OFFLINE EXPLORER PRO V2.7.10B2 - C. 65

TELEPORT PRO V1.2 - C. 65

WINRAR 3.1.0 - C. 64

программы: Виналаондо и иртап

DIRECTX 9.0

ИГРЫ: ДЕМОИСТРАЦИОИНЫЕ ВЕРСИИ

Внимание! Полная версия!

ЗКОПОГНЧЕСКАЯ СТРАТЕГНЯ «СПАСТН ПЕОПАРДА»

ASTRONOIO

ATOMAGERS

BALLINES

BLASTORAMA!

CHICKEN SHOOT X-MAS EDITION

COLLAPSE

FATMAN ADVENTURES

600BS

NVCHESS

PATHEINDER

RIVAL BALL

RUNIKA

TEENACE LAWN MOWER

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

VIRTUAL SKIPPER 2

VORTIBALL

«СМЕРТЕПЬНЫЕ ГРЕЗЫ» (РОЛИИ)

«ЧУЖНЕ ЗВЕЗДЫ 2: АТАНА ИЛОНОВ»

itMark Audio Analyz

Select types of tests to perform:

- Frequency response
- ✓ Noise level
- ☑ Dynamic range
- ▼ Total harmonic distortion
- ✓ Intermodulation distortion
- ✓ Stereo crosstalk

Check/uncheck all



whack mode: Way

MIPM: DATHM

HEARTS OF IRON (ORICINALS) V1.01

HOVERACE V1.01

STAR TREM STARFLEET COMMANO III (DIRECTX 9 FIN)

- «ГЛАЗ ДРАКОНА» STAR FORCE PATCH
- «ЕВРОПА 1400. ГНЛЬДИВ»
- «ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРНКН»

Самые актуальные заплатки и неноторым популярным нграм.

игры: дополиения

OIVINE OIVINITY H-MAS MUSIC PACH — С. ВО Музына из игры — обладательницы «Игроаого Оснара 2002.

Лучшее музыкальное сопровождение»

C&C YURI'S REVENGE MAP PACH Nº 5

WARCRAFT III: BEIGN OF CHAOS BONUS MAP

ДРАИВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

ATI – Catalyst 2.5 Windows Drivers, ATI Control Panel, ATI WDM Capture Drivers

Matrox — G-Series Drivers для Windows

NVidia – Detonator v41,09

SiS – Xabre Drivers

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЙ

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ 5.1 Н ВЫШЕ – С. 32

процессоры - с. 44

ЦНФРОВЫЕ ФОТОАППАРАТЫ - С. 50



«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

«Издательский Дом ГТС» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний—производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «ДПК СВ, январь февраль 2003» является неотъемяемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 1–2, 2003 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- npoueccop Pentium II

 233 MHz или выше
- 64 МВ оперативной памяти нли больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- oперационная система
 Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.
 Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком





НОВЫЙ НАРЯД GBA

Наконец-то Nintendo прислушалась к мнению масс, привыкиши играть в посздках и путешествиях. Всем хорош был портативный Game Boy Advance, но тускловатый экран не давал ощущения комфорта при игре в условиях недостаточной освещенности.

Данцая проблема решена в новой модели, получившей название Game Boy Advance SP. Но список приятных пововведений, которыми «специальный» GBA будет отличаться от стандартного, этим не исчернывается.

Ионолитисвые аккумуляторы,

плектуются мобильные телефоны, обеспечат 18 часов игры без подсветки экрана или 10 снею. Время перезарядки -3 часа. Карманная перовая спстема стала еще легче (масса -143 г), при этом размеры экрана $(40.8 \times 61.2 \text{ мм})$ даже увеличились. Что касается внешнего вида, то новорожденный Сате Воу абсолютно не похож на своего ближайшего родственника. Он скорее напоминает сверхминнатюрный ноутбук.

Game Boy Advance SP должна пояниться и Европе и Америке в марте наступнвшего года.

ПОРТАТИВНОЕ ВИДЕО -ЭТО ЗДОРОВО

На январской выставке CES в Лас-Вегасе Microsoft представила публике платформу Media2Go. Неудивительно, что там же производители аппаратных средсти анонсировали устройства, в основе которых лежит эта технология.

Среди них и широко известная своими мониторами компания ViewSonic, сообщившая о том, что подключается к инициативе Microsoft и Intel и начинает производить совершенно новые мобильные устройства - портативные видеопроигрыватели ViewSonic PVP

(Portable Video Player). В них удачно сочетаются функциональные особенности MP3-jukebox, портативного DVD-плесра и цифрового фотоальбома. Жесткий диск, которым оснащен PVP, имеет достаточный объем (10 GB) для размещения примерно семи часов видсо. Понятно, что ожидать от этого проигрывателя огромного экрана не стоит - его диагональ составляет 3.5 дюйма, а разрешение 320 × 240.



Мультимедиа-ресивер от НР. Беспроводная версия

ЕЩЕ ОДИН ШАГ НА ПУТИ К «ЦНФРОВОМУ ДОМУ»

Выставка Consumer Electronics Show, традиционно проходящая в Лас-Вегасс во вторую педелю января, - настоящий кладезь сообщений о повинках в сфере применения информационных технологий в быту. Так, на последнем moy Hewlett-Packard предложила интересное решение, предназначенное для тех, кто желает добиться большего удобства в работе с мультимедийными файлами, хранящимися на их домашних компьютерах, тем самым объединяя ПК и аудиовидеотехнику в единый комплекс.

HP Digital Media Receiver 5000 позволяет «отдохнуть» стандартным компьютерным устройст-

вам ввода - клавнатуре и мыни. Пользователю достаточно взять и руки пульт дистанционного управления, «перелистать» музыкальные и графические файлы на жестком диске компьютера н отдать приказание воспроизвести их на экране теленизора или при помощи музыкального центра. Связь осуществляется через Ethernet или беспроводную домашнюю сеть стандарта 802.11b. Соответственно, респвер будет выпускаться в двух вариантах: ел5000 (Ethernet) с ориентировочной ценой \$199 и ew5000 (беспроподной) по цене \$299.

Digital Media Receiver 5000 должен появиться в американской рознице и онлайновых магазинах в марте 2003 г.



17 ДЮЙМОВ И ЕЩЕ ОДИИ

Компании Apple по питату положено не только «думать иначе» (Think different), но и действовать «отлично от других». Любое устройство, вышедшее «на-под пера» ее инженеров, технологов и дизайнерои, обязательно содержит изюминку, которой не могут похвастать другие.

В новой модели из линейки ноутбукой PowerBook G4, представлениой на пыставке Мас-World, впервые в мире используется 17-дюймовый дисплей, причем не простой, а впирокоформатный, поддерживающий разрешения до 1440 × 900. Это

самая мощная машина из всех ноутбуков от Apple. Она оснащена процессором PowerPC G4 1 G11z, быстрой видеокартой на чиле от NVidia, комбо-приводом CD-RW/DVD-ROM.

Суперэлегантность и изящество – так можно охарактеризовать впечатления от просмотра периых изображений поного ноутбука. Корпус, выполненый из легкого и прочного алюминиевого сплава, имеет толщину всего один дюйм (2,54 см), а по споей массе (3,09 кг) 17-дюймовая модель РоwerBook G4 даст фору многим 15- и 16-дюймоным конкурентам.

СПУТИНК, С КОТОРЫМ НЕВОЗМОЖНО ЗАБЛУДИТЬСЯ

Если компания, занимающаяся выпуском систем GPS, представляет новый карманный компьютер, как вы думаете: какая функция будет в нем самой важной? Разумеется, возможность определения положения самого устройства и его владелыца на местности. Именно таков КИК Garmin (Que 3600 с ОС Ра1т ОЅ 5 и встроенным GPS-понемником.

По оснащенности этот аппарат может поспорить с самыми функциональными Palm-совместимыми КПК от Sony. Он обо-

рудован качественным цветным экраном с разрешением 320 × × 480 пикселов. 32 МВ оперативной памяти, может проигрышать МР3-файлы. Точность определения координат, которую обеспечивает устройство, составляет примерно 4,5 метра. В комплекте с устройством поставляются карты Северной и Южной Америки. Европы, а также некоторых стран Тихоокеанского региона. Стоимость КИК в США составляет менес \$600.

Нарисовать карту местности может любой КПК, но только iQue **3600** укажет на ней ваше местоположение



MOTOROLA B LIBETE Компания Motorola представила новую линейку мобильных телефоноп стандарта GSM, которая появится на прилавках магазинов в 2003 г. Все они комплектуются цветиыми дисплеями. Самая интересная, конечно же, старшая модель -V600, оснащенная встроенной камерой. Такой же возможностью обладают и два других камерафона - E365 и V295. Молодсжный имиджевый телефон Е380 отличается оригинальной Владельцы Motorola V600 конструкцией с получат в свое распоряполупрозрачжение встроенный ным флипом, фотоаппарат закрывающим

весь корпус. Средний класс в новой липейке представлен аппаратом С350 с дисплеем, способным отображать 4096 цветов, а новая версия смартфона Мотогоla А388с имеет великолепный 65000-цветный экран.

экран. Мотогої зуверенно смотрит в будущеє, уже сегодня демонстрируя аппараты для работы в сетях следующего поколения. Новая модель Т725 предназначена для сетей EDGE (дальнейшее расширенне стандарта GSM, обеспечивающее более высокие скорости передачи данных, чем GPRS), а A835 — уже второй и линейке Motorola 3G-телефонстандарта UMTS.



Компания Sony уже довольно давно выпускает карманные ПК со встросниой камерой, но все опп меркнут перед новым РDA Sony Clié NZ90. Это устройство оборудовано полноценным 2-мегапиксельным цифровым фотоаппаратом со вспышкой, а также возможностями настройки, до сих пор присущими хорошим «мыльницам» среднего класса: двукратное цифровос увеличение, выбор режима работы вспышки и баланса белого, ручная настройка экспозиции. Максимальный размер фотонзображення, которое можно получить с помощью этой камеры, составляет 1600 × × 1200 точек.

Новый КПК работает под управлением Palm OS 5, оснащен процессором с частотой 200 MHz, 16 МВ памяти, цветным дисплеем с разрешением 320 × 480 пикселов. Он способен проигрывать музыку в формате МРЗ и видео в формате MPEG-4. Предполагаемая розничная цена этого чуда техники составляет около \$800.

Компания Intel представила марку для разработанной ею мобильной платформы нового поколения - Сепtгіпо, Этим логотипом будут маркироваться КПК и другие портативные устройства, объединящие все три составные части платформы: процессор Pentium M, ранее известный под кодовым названием Вапіая, беспроводной интерфейс стандарта 802.11 (Wi-Fi), а также сопутствующие чипсеты. Моделн, содержащие только процессор, но не имеющие беспроводного интерфейса, по-прежнему остаются с наклейкой Pentium M.

Ожидается, что первые продукты на базе Сепtгіпо появятся до Ближе к лету мы увидим портативные ПК с новой инкарнацией логотипа Intel Inside

конца текущего полугодия. Учитывая полулярность платформ Intel у производителей КПК, наверное, стоит ожидать очередной водны новых относительно недорогих устройств с высокопроизводительным беспроводным интерфейсом Wi-Fi, которые будет нетрудно распознать благодаря «сердечку» с хорощо знакомым всем логотипом Intel Inside,





Компактность без ущерба для качества

ОДНОГО ПОЛЯ ЯГОДКН

Компании Pentax и Casio практически одновременно выпустили компактные камеры, размером с визптницу, оснащенные 3,2-метапиксельной ПЗС-матрицей и объективом с переменным фокусным расстоянием, позволяющим проводить 3-кратное масштабирование изображения.

Pentax дала новорожденной имя OptioS, модель от Casio получила название Exilim EX-Z3. Оба устройства снабжены оптической системой Рептах весьма оригинальной конструкции. Для обеспечения компактности аппаратов в «походном» состоянии часть линз объектива вынесена за пределы оптической оси. После включения устройства и выдвижения телескопических цилиндров объектива линзы возвращаются на законное место.

OptioS имеет габариты 83 × \times 52 \times 20 MM II Maccy 115 r. Exilim EX-Z3 чуть крупнее -87 × 57 × 22,9 при массе 126 г. Кроме того, в комплект последней входит док-станция.

Обе камеры снабжены встроенной памятью емкостью около 10 МВ, многорежимной вспышкой и позволяют сохранять короткие видсоклипы со звуком.











все указанные оные функции являются опциональными для всеч продуктов МЭГ. "МЭГ волвется зарегистрированной торговой маркой Micro-Star Intl.Co., Ltd." Все спецификации могут быть изнемены без оповещения "Все зарегистрированные торговые марки являются собственностью их владельцев. Тарактия не распространяется на любую конфитурацию, не предусмотренную спецификацией производителя.





www.asn.com.ua





SPIN WHITE Tel: 044-463-5997 Fax: 044-463-5998 www.spin-w.com



MTI Tel: +380 44 4583856, 4583873, 2417334, 2417333, 4580034 Fax: +380 44 4580037



Это ярмарки краски...

течение трех дней (20–22 декабря 2002 г.) кисвекий Дворец спорта был центром притяжения для всех, кто принял решение жить в «цифровом доме». Именно такую философию исповедуют пыиче главный идеолог новогодней компьютерной ярмарки – корпорация Intel и ее партнеры по организации этого мероприятия – Samsung и Microsoft.

Уже в чствертый раз свособразный компьютерный гипермаркет гостеприимно распахнул свои двери перед потребителями. По всем показателям Ярмарка—2002 прсвзопла своих предписственниц.

Очень приятно отметить, что все больше и больше наших соотечественников всерьез интересуются внедрением цифровых технологий в свой быт. Об этом свидетельствует количество посетителей – болсе 40 тыс., что ня 9 тыс. больше, чем в прошлом году. Да и возможности для выбора оказались богаче. 43 компании (против прошлогодних 32) предложили потенциальным покупателям новые персональные компьютеры, перпферию, цифровые устройства. Общее число проданных компьютерных систем превысило тысячу (порядка 550 год назад), причем 55% на них были оснащены процессорами Intel Pentium 4.

Так может ли мощный компьютер стать лучшим подарком под елку? Ответ смотри ниже, Молодов похоление выбирает «цифровой дом»! Что же занитересовало этих детишек и их родителей? Фотокамера, новый монитор, а может, интересная игра?

Для домашнего компьютера имеет значение не только «начникя», но и внешний вид. Каждому кочется, чтобы новая машина корошо аписалась а интерьер его жилиша



Компання «Навигятор» побила асе рекорды. Ей удалось продать 137 компьютерных систем. И еще более ста машин были приобретены а ее магазине по купонам, полученным на ярмарке



На трек шоу-площадкак практически в режиме ион-стоп прокодили конкурсы и демонстрации, предполягающие актионое участие посетителей. Напряжение достигло апогел, когда а поспедний день ярмарки была проаедена лотерея. Главный ее приз — персональный компьютер с процессором Репіши 4 от intel попал а корошие руки. Его счастливым обладателем стал студент факультета информатики и аычислительной техники КПИ Ромяи Сухан

Новогодняя компьютерная ярмарка intel — эта не только покупки и продажи. Это праздник высокик текнологий со асеми присущими ему атрибутами — подарками, призами, забавями, разалечениями, эффектиыми девушками

KACKA

достались дисии с лицоизнонны-

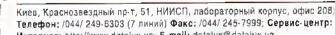


«Ил-2. Штуриловик» по-прежнему остаотся лучшим авнасимуляторем. В трехдневном турноном марафоне пинняла участие ася элита киевских мастеров воздушнего боя. В жесточайших беях пебеду одоржал Станислав Дудник, за что и был награждон джойстиком Logitech Wingman Strike Ferce 3D от номпании DataLux

Как бы том ни было, Unroal Тоигломолт 2003 слодуст признать самой ирасивой и **ЗФФОКТНОЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТОЛЬ** ской «стролялной». Посому неуднантельно, что отбоя а жолающих стоть пободителями «нереального турнира» но было. Глоаные призы - новойшио компьюторные мышн от Logitech и DataLun завооавли сильнойшно. А том, нто а финалс чуть чуть не дотянул до порвонства,

На плещадно «Игроанго шоу», организовонного редакцией журнала «Домашний ПК» при тохичосной поддоржно компаний e.vorost (нгровые ПК) и DataLux (игровые контроллоры Logitoch), разворнулись баталии между лучшими анртуальными пилотами, футболистами, масторами шотгана, Настоящий фурор аызаола демонстрация грядущого суперхи-





Телефон: /044/ 249-6303 (7 линий) Факс: /044/ 245-7999; Сервис-центр: /044/ 248-7041

Интернет: http://www.datalux.ua; E-mail: datalux@datalux.ua

У нас Вы можете получить информацию о ближайшем к Вам продавце

нимательные читатели, должпо быть, обратили випмание на то, что в недавнем тестировании мультимедийных клавнатур отсутствовали продукты одного из лидеров «клавиатуростроения» - Microsoft. Дело в том, что в то время как раз происходила «смена поколений» – компания анопенровала выпуск новой линейки устройств, которые, к сожалению, просто не успели к нам доехать.

Данная клавиатура в целом повторяет удачный дизайн Microsoft Natural Keyboard (то же разделение основного блока на две части и «горб» между ними, благодаря чему снимается напряжение кистей рук во время работы), но с одины существенным «дополненнем» – набором мультимедийных клавиш для открытия ряда стандартных папок, запуска Internet-приложений и управления

меднаплеером (заметим, что ониразличаются очень продуманным расположением), установленным как «используемый по умолчанию». Кроме того, под логотипом Microsoft расположились малозаметные кнопки Calculator, Log off и Sleep, чыт названия говорят сами за себя.

Кроме того, все функциональные клавиши имеют двойное значение.

HPUINS Осванвание эргономичной жлавиатуры требует определеннога времени

REPARKE Новая модель от законодатела мод в области клавиатур весьма влечатляет

ЗА Зргономичный дизайн, удобное управление ме-

днаплеером, даойное значение фуницианальных

пере ключаемое с помощью кнопки F Lock. Дополнительные функции - работа с офиснымн приложениями (Undo/Redo, New/Open/Close/Save и т. д.).

Программное обеспечение, идущее в комплекте с клавнатурой, позволяет переназначать по своему усмотрению все мультимедийные и функциональные клавиши. Так что, например, практически невостребованную в паших краях кнопку Messenger вполне можно «заставить» запускать - ІСО.

В целом, клавнатура производит чрезвычайно приятное впечатление. единственным же потенциальным минусом можно назвать, как это ни странно, только эргономичный дизайн – вполне вероятно, что пользователю, не имеющему опыта работы на такой клавнатуре, придстся некоторое время приспосабливаться к непривычному расположению клавищ.

Цена - \$39 Продукт предостаален компанией GEROY Corporation: тел (044) 228-7880

Рейтниг ****

есмотря на то что компания Logitech уже давно выпускает колопки для ПК, в ее линейке до сих пор не было акустики 5.1. Досадное упущение призваны исправить бюджетная система Z-640 и элитная, ТНХ-сертифицированная Z-680. Последияя из них должна появиться в скором времени, пока же в нашу редакцию попала модель Z-640.

Как следует из названия, это расипренная до 5.1 акустика Z·540, с которой мы познакомились летом прошлого года. Тот же весьма симпатичный внешкий вид, тот же высококачественный двухкамерный сабвуфер – по большому счету, отличается система только центральным сателлитом. Все длиамики можно как устанавливать на столе, так и монтировать на стену. На центральном расположены органы регулировки: включение/выключение питания, общая громкость, уровень звука тыловых и фронтального динамиков, кнопка включения псевдотрехмерного режима звучания matrix. Здесь же

Мощность системы по сравнению с 2.540 возросла незначительно и со-

размещается выход на наушники.



23,5 Вт приходится на сабвуфер, и 27,5 (5 × 5,5 Вт RMS) - = на сателлиты. В комплект поставки входит адаптер для подключешия акустики к шровым консолям, снабженным разъемом stereo RCA audio, - Sony PSOne, Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox II Nintendo GamcCube.

Прослушивание Logitech Z-640 оставило у нас хорошее впечатление. Ударные четкие басы, характерные для Z-акустики, сочетаются в этой си-

ными средними частотами, правда, высоких традиционно не хватает. Да и мощности достаточно лишь для персонального просмотра DVD-фильмов. Смущает и цена Z-640. Почти на \$30 дешевле сейчас можно приобрести неплохую систему 5.1 от Creative - Inspire 5.1 5300, которая, хоть и снята с производства, все еще есть в продаже.

ЗА Неплохой дизайн отличиая конструкция сайвуфера; мощные басы

<u> Пайтат</u> Некотарая нехватка высоких; небольшая мащность; высокаа цена

вачиния первая система 5.1 получилась у Logitech вполне достойной, но за ту жа сумму можно пряобрести более совершенную акустику

Цена - \$115 Продукт предоставлен

компанией DataLux; тел. (044) 249-6303

Рейтинг



вадцать гигабайт - вот ключевое словосочетание для описания нового продукта компании Creative. Достаточно его произнести, и уже невзирая на другие достопнства и недостатки всякому становится очевилно: Zen - это вещь.

20 гигабайт – именно такого объема HDD несст на своем борту это небольшое устройство, размерами ненамного превышающее пачку сигарет. Однако, как гласит известная поговорка, сдавен он не только этим. Новый плеер серии Nomad продолжает добрую традицию своих предшественников и радует слушателя отличным звучанием, хорошей комплектацией и качеством изготовления. Для заполнения такого огромного количества памяти предусмотрена поддержка скоростного интерфейса Firewire и обычного USB 1.1.

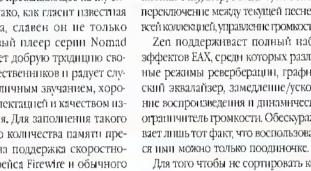
Графический интерфейс, отображаемый на небольшом LCD-экрапе, и рычаг управления типа jog dial позволяют быстро осуществлять извигацию по большой музыкальной библиотеке (а ведь это могут быть тысячи композиций!), сортировать их по исполнителю, альбому, жанру и составлять собственные плей-листы. Кроме этого, существуют и другие элементы управления: кнопки Play/Stop, Forward/Backward, персключение между текущей песней и всей коллекцией, управление громкостью.

Zen поддерживает полный набор эффектов ЕАХ, средн которых различные режимы реверберации, графический эквалайзер, замедление/ускорение воспроизведения и динамический ограничитель громкости. Обескураживает лишь тот факт, что воспользовать-

Лля того чтобы не сортировать композиции после загрузки вручную, прямо в устройстве (это довольно утомительная процедура) предусмотрены синхронизация с РС и управление содержимым плеера с помощью программы Creative PlayCenter, Здесь есть возможность изменять параметры композиций «оптом», кодпровать в тр3 аудподиски и совершать множество других крайне полезных действий. Кроме того, в память плеера можно помещать произвольные файлы для этого производители поставляют отдельную утилиту Creative File Manager. «Закачанная» ею информация в Music Library не попадет и в основном меню устройства никак не

отобразится.

CREATIVE



Цена - \$400 Продукт предоставлен компанией ELKO Kiev: тел. (044) 461-9670 Рейтниг

★★★☆

HPULKS

Громадный объем памати; великалепное начество звука; хорошяя под-

Плохо продуманный интерфейс; слябая подсветка экрана; отсутствует функция

B4320051301 Отличная нахадка для настоящих фяна-





СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ "ГИГАБАЙТ"

ул. Большая Житомирская, 6 (M)«Майдан Незалежності») Ten:

229-86-43, 229-84-76, 237-67-15

ул. Ивана Кудри, 20 ((м) «Дружби народів») 531-97-28, тел:

268-65-53

Троещина, проспект Маяковского, 10 тел.: 515-84-75 COMPASS www.delfics.com

ышедший уже сравнительно давно руль МОМО Force, хоть и обладает великолепными качествами, все же не может быть назваи «рулем для всех» – несморя на то, что его стоимость уже снизилась примерно до \$160, она все равно оказывается не по карману большинству поклонников автосимов. Ну что ж, на их улицу пришел долгожданный праздник: Logitech выпустила новую модель – MOMO Racing Wheel по болес приятной для рядового игрока цене, Основные отличия от своего предшественника: убраны кожаная обшняка рулевого колеса (баранка теперь выполнена из мягкой «нескользящей» резниы), а металлические детали заменены на пластиковые. Благодаря такому решению, похоже. П УДАЛОСЬ ЗАМЕТНО СНИЗИТЬ СТОНМОСТЬ: контроллера. В остальном же эти

считая строгого черного «окраса» торпеды (напомиим, что у MOMO Force она вызывающе крясного цвета), добавленной рукояти переключения скоростей и несколько измененной площадки с педалями. Да, и еще одно к столу руль крепится уже тремя винтами (два - сверху, прикрытые специальной крышкой, и еще один – сынзу). Зачем это сделано, не совсем ясно, поскольку и у предыдущей модели с «хваткой» все было в порядке... Впрочем, лишняя персстраховка не помещает – эффекты обратной связи у МОМО Racing, традиционно для всех рудей от Logitech, очень сплыны.

Подставка с педалями широкая и устойчивая, ход у педалей большой, пружины мягые, но не слабые. Рукоять переключения скоростей достаточно удобная, но сели бы се набалдашник также был выполнен из мягкой резины, было бы еще лучше. Но это все мелкие недостатки, в целом же, можно сказать, что руль определению «удалея» — по субъективным ощущениям, от старого МОМО Гогсе эта модель отличается только резиновым покрытием баранки.

Отдельного упоминания достойно чрезвычайно любопытное решение проблемы проскальзывания илощадки с педалями на ковровом покрытии: на обращенной к полу части имеется специальная убирающаяся панель со множеством маленьких шипов. ■

Цена — \$120 Продукт предоставлен компанией DalaLux; тел. (044) 249–6303 Рейтинг

рули практически одинаковы - не

3A Оригинальный дноойн от МЭМО, удобные падали ПЕОТОВ Сравнительно высокая цена изэлий Серьезный ноннурент для Thrustmoster Ferce Feedback Racing Wheel

ісгозобі является законодателем мод не только в програмином обеспеченин, по п в аппаратном. Подтвержденне тому новля оптическая мышь Віче, призванная украсить рабочній стол п еделать нашу жизнь более радостной, как об этом говорит сама Місгозобі. Но мы — люди техничесние, прагматичные по патуре, и рассуждення о высокой «мышиной» моде нас не слишком заботят: Хотя Optical Mouse Blue действительно выглядит неплохо, п сиетится у нее

лишь окошко в задней части, которая прикрывается ладоныю, а не полупрозрачное колесо прокрутки (вот это бы раздражало по-настоящему!),

Что нас больше всего интересует в мышках, это их »поведение» в работе и пграх. Итак. С оптикой у Blue все в порядке, точность позиционирования отмениая и при резких движеннях курсор (или прицел) не теряется. Скользит по тряпичному коврінку отдично (а именно, тряпичный лучше всего подходит для оптических мышей, других вариантов на пашем рынке нет). Optical Mouse Blue очень легкая, держать ее удобно, и благодаря классической форме она одинаково хорошо иодходит для активных игр любых жапров. Но есть и некоторые педостатки: очень быстро нажимать на клашиши не так удобно, как, скажем, в случае с Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A

ка механики и формы кнопок, к тому же сказывается их высокая посадка. Другая проблема может стать более серьезной для пгроков: колесо прокругки скользит практически беспрепятственно, к тому же нажимается оно слишком легко, так что с инм придется быть поосторожнее. Впрочем, для работы это не так уж плохо - меньше усилий затрачивается на прокрутку документов и больше желания появляется задействовать среднюю кнопку (ту, что под колесиком). Жаль, конечно, что нет дополнительных кнопок, как у IntelliMouse Optical 1.1, обладающей похожей формой. В итоге, из всех доводов в пользу Bluc перед вышеперечисленными конкурентами остается только один: ее внешний вид, по это уже дело вкуса.

или Logitech MX. Такова специфи-



СКОО СНСТЕМВ ВНЕШНИЙ ВИД, ОТЛИЧНВО ОПТИЧЕ-СКОО СНСТЕМВ

ПРОТИ: Всего лишь три кнопки, слишком чувствительное нолесо прокрутки

Стильнае штучив, не за такие деньги можне приобрести и белее уденную медель

Це<mark>на – \$28</mark> Продукт предоставлен

компанией Microsoft, www.microsoft.com/rus

Рейтинг★★★☆

Microsoft Opti Mouse Blue

THE FLATRON TO SERVICE SERVICE



FLATRON 774 FT/ FLATRON 776 FM

FLATRON 774 FT/ FLATRON 775

Розица 17

Покрыти W-ARAS

Горизситатич W-ARAS

Горизситатичи частота 30 - 167 кГц

Вертикалыка частото 50 - 160 гц

Киск Вотобраниями 1290 и 100м/дн6 Гг

FLATRON 795 FT Ples/ FLATRON 775 FT Plus Peamip 17*

Ромыр 1 Г Шаг 0,24 мм Покриття W-ARAS Горкоонтильна честота 30 – 96 иГц/ 30 –70 иГц Вертиманыя честота 50 – 160 Гц Макс. Росуйшиния 1920 и 1440@65 Гц/ 1280 и 1024® 66 Гц



FLATRON 915 FT Plus/ FLATRON 995 FT Plus

Розмір 19"
Шаг 24 мм
Покрити VI-ARAS
Горизонтавна частота 30 - 170 кГку 30 -96 кГц
Вертикальна частота 50 - 160 Гц
Маго, Розрішення 2048 к 1535@68 Гц/2048 х 1536@ 61 Гц



FLATRON F900 P/ F 9008

Розмір 19" Шег 0,24 мм Покриття W-ARAS Горкзонтальна честота 30 - 107 «Гц/ 30 - 96 кГц

Вертикальна частота 50 - 180 Fq Макс. Розрицения 2048 x 1536@69 Tu/ 2048 x 1536@ 61 Fq



FLATRON FTOO P/ FLATRON 700 B

Ромір 170 Ного 0,24 мм Покриття W-ЯРАS Горконогальна мастота 30 - 96 кГц/ 30 -70 кГц Вертикальна чанога 50 - 160 Гц Макс. Розрійська 1500 х 1440@55 Гц/ 1250 х 1024® 66 Гц

Міністерство охорони здоров'я України рекомендує

* Згідно заключення МОЗ України від 29.07.2002г. № 5.01.20/742

Дистрибысторы: Киев "DataLux" 249-63-03 • "ERC" 230-34-74 Запорожье "Powa" (0512) 32-69-30 Одесса "Алгри" (0482) 37-97-15, 42-95-59 • "Prexim-D" (048) 777-22-77

Київ "НС" (044) 234-38-38 • "въвгева" 464-65-55 • "Вгос" 462-52-68 • "К-тейд" 252-92-22 • "Компасс" 531-97-30 • "Нафком" 241-95-40 • "МКС" 416-11-81 • "Діявест" 455-66-55 • "Астарк" 252-99-46 • "Скайлайн" 238-66-00
• "Сгён Ввйт" 239-24-57 • "Вектра Сервіс" 245-40-68, 245-40-75 • "Каре" 490-6344 • "Тон-Інтер" 227-04-63 Війниця "Інтексервіс" (0432) 32-21-82 Диіпролетровськ "Мастеркоміт" (052) 35-77-53
• "ПОЗ" (0562) 32-03-50 • "Савторкі" (052) 392-33-44 • "МКС" (0562) 42-24-74 Донецьк "Теоліа" (062) 383-7-25 • "Спарк" (062) 233-77-01-6 • "Вітервест" (052) 337-70-16 • "Вітервест" (052) 381-70-10 • "Вітервест" (052) 22-34-93 • "Дотар-проф" (052) 23-55-88 • "Мітер" (052) 23-5-35-08 • "Система+" (0642) 52-84-11 Львів "Техніка для бизнесу" (0322) 74-40-03 • "Нео-Сервіс" (0322) 40-31-21 • "Стек-Комп'ютер» (0322) 40-33-82 Миколаїв "С.В. КОМ" (0512) 47-53-00 • "Діскаверії" (0512) 35-49-43 Одеса "Магазин ЦС" (048) 777-50-77 • "Н-БІС" (048) 777-10-00 • "Діскаверії" (052) 27-25-6 • "Комп'ютернікі Дім." (048) 728-70-28 • "Скайлайн Електронікс" (0482) 344-115 Полтава "Зокотий Слои" (0532) 50-03-10 • "Піраміда" (0532) 50-81-20 Севастополь "Віто" (052) 24-99-81 • "Ту Бт (0652) 51-88-88 Сумт "Карк" (0522) 21-89-51 • "Поміський центральний сервісний центр "Лагуна Сервіс"; тел. (044) 412-42-19

PS/2, Mitsumi, SVEN

PS/2 A4Tech, SVEN, Genius

Флоппи дисковод, кулер и лр.

Мышь

Акустика

Модем

Принтер

2.0 SVEN SPS-611

Внутренний РСІ 56К V.90

Суммы для ПК на базе Intel и AMD

Epson Stylus C20, Canon S200



Компьютеры и лучшие

Двеивдцать месяцев — это огромный срок для иомпьютерной иидустрин, что корошо видио по тем изменениям, ноторые претерпели ивши «ПК месяца» в срввнении с первым номером «Домашнего ПК» за 2002 год. Цены ив системы изчвльного, среднего и высоного уровней оствлись неизменными, в вот производительность выросла по меньшей мере вдвое.

К начального уровня получил в два раза больше оперативной памяти и дискового пространства, в полтора ряза более скоростной процессор и видеокарту, которая втрос быстрее и на порядок функциональнее, чем GeForce2 MX400. У ПК среднего уровня удвошлось быстродействие процессора и графического акселератора, в два раза вырос объем винчестера. ПК высокого уровня также прибавил в производительности, в игровых приложениях он стал быстрее более чем в два раза. Повторим, что цены при этом не изменились, то есть все названные улучшения мы получили как бы задаром. Конечно, никто не будет откладывать покупку ПК на целый год, и нас интересуют оптимальные варианты на сегодия пли на ближайшее будущее. Именно такую информацию вы найдете в рубрике «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца»

Разрабатывая те или иные конфигурации, первоочередное внимание мы уделяем качеству комилектующих, соотношению их цены и производительности, а также сбалансированности готового решения. На последнем факторе хотелось бы остановиться особо, так как на практике его часто упускают из виду. К примеру, когда в доступный по цене ПК устанавливают мощнейший процессор, неизбежно страда-

\$25

\$25

\$20

\$611 \$594

\$50-70

ет остальное оснащение, а значит, и функциональность ПК,

И право же, процессор – не единственный компонеит, определяющий быстролействие. Конфигурации «ПК месяца» разрабатываются так, чтобы покупатель мог получить максимально универсальный компьютер, не выходя за рамки своего бюджета. Поэтому мы не предлагаем тол-моделей процессоров, а советуем сэкопомить на них и приобрести привод CD-RW или более скоростную видеокарту. С другой стороны, мощности никогда не бывает слишком много, поэтому мы непрестанно «модеринзпруем» рекомендуемые конфигурации, вместо того, чтобы просто сппжать на них цены по мере удешевления процессоров и видеокарт.

Так, система высокого уровня получила значительный прирост и быстродействии с установкой в нее Pentium 4 2,40B GHz, что вполне оправдывает разницу в цене относительно Pentium 4 2A GHz. К тому же в феврале ожидается очередное сийжение цен на Pentium 4 и стоимость данной модели окажется примерно на том же уровне, где сейчас находится Pentium 4 2A GHz. Конечно, цены на процессоры Athlon XP тоже не стоят на месте, поэтому появятся еще более выгодные варианты для ПК среднего уровня. По в случае с ПК высокого уровия процессоры AMD - не лучший выбор.

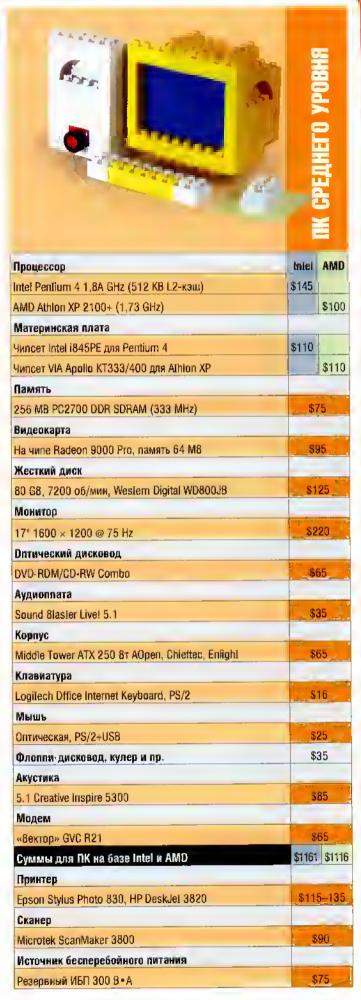
комплектующие: покупки месяца

Самые скоростные модели Агһ-Ion XP с поддержкой шины FSB 333 МНх стоят так дорого, что за эти же деньги можно найти дучший процессор от Intel. Да н производительность у них не пастолько выдающаяся, чтобы переплачивать около \$200 в сравнении с Athlon XP 2100+ (1,73 GHz). Полный «расклад» по ценам и быстродействию СРИ приведен в материале •Почем гигагорц? Цена и производительность 30 современных процессоров».

Наша песбыточная мечта -перевести систему начального уровия на современную платформу, Однако пока это невозможно по эколомическим соображениям. Например, память DDR SDRAM, конечно же, быстрее, чем обычная SDRAM, но чтобы остаться в рамках бюджета, скорее всего придется ограничнться 128 МВ. А такого объема, мягко говоря, недостаточно для современного ПК. Аналогичная ситуация с видеокартой: приобретать более мощный процессор и на остившиеся деньги какой шибудь GeForce2 МХ400 абсолютно бессмысленно. Текущая конфигурация ПК начального уровня не рассчитана на модеринзацию, и в будущем вмссте с процессором придется менять и память, и материнскую плату. Но, по всей видимости, такова судьба всех малобюджетных ПК,

ПК среднего уровня наконецто приобрел полную функциональность - там появился комбинированный привод DVD-ROM/CD-RW, благо цены на эти устройства стали весьма привлекательными. Теперь ПК высокого уровня может «похвастаться» лишь своими более высокими качеством и быстродействием, что в случае с оптическими приводами выражается в наличин двух раздельных оптических приводов вместо одного комбайна. В таблицах «ПК месяца» мы обычно не указываем конкретные модели комплектуюших, их вы найдете в списках «Лучших покупок», где представлены устройства, получившие высшие оценки нашей Тестовой даборатории.

Интересная сптуация складывается с видеокартами. На рынке появились GeForce4 Ті4800/SE и с ними пеобходимо быть особо осмотрительным, Ведь это тс же GeForce4 Ті4600 пли GeForce4 Ті4400, только с интерфейсом AGP 8X, так что платить за них более \$200 пет никакого смысла. Особенно неприятно, что индекс SE в данном случае свидетельствует о болсе медленной модели, основанной на Ge-Force4 Ti4400-8X, BMecto Ge-Force4 Ti4800/SE лучше приобрести Radeon 9700 128 МВ или же взять GeForce4 Ті4200 64 МВ, сэкономив при этом деньгн. Последний вариант наиболее предпочтителен в настоящее время: с играми на базс Unreal Technology GeForce4 Ті4200 справляется неплохо, а до выхода DOOM III еще далеко. С другой стороны, GcFогсе4 Ті4200 не позволит насладиться пгрой DOOM III в полной мере, для нее потребуется акселератор нового поколения, такой как Radeon 9700. И может случиться, что покупка недорогой видеокарты с перспективой дальнейшей модернизации до Radeon 9700 или ес аналога окажется не столь выгодной, как приобретение уже сейчас видеокарты, готовой к DOOM III. Тем более что покупка Radeon 9700 128 МВ оправдает себя уже в самом ближайшем времени: Unreal II: The Awakening nonget ha hen roраздо лучше, Подробнее о текущем положении дел на рынке графических акселераторов читайте в статье «Radeon 9500: первые впечатления».





	Цена, \$	Рейтинг	www.itc.ua/					
Планшетные скаиеры								
Mustek ScanExpress 1200UB Plus	50	-	-					
Umax Astra 2500	79	****	11923					
Microtek ScanMaker 3800	90	*****	9785					
Canon CanoScan D1250U2F	110	****	9875					
Umax Astra 4700	125	****	11923					
HP ScanJet 5470C	225	_	10381					
Epson Perfection 2450 Photo	340	****	10121					
Струйные принтеры								
Epson Stylus C20SX/UX	50	****	9213					
Lexmark Z35	65	****	9213					
HP DeskJet 3420	95	-						
HP DeskJet 3820	120	_	-					
Epson Stylus Photo 830	130							
Epson Stylus C80	145	****	7549					
HP Photosmart 7150	180							
Epson Stylus Photo 915	220	_	_					
Джойстики	-							
Genius Flight 2000 F-22X	9	-						
Genius Flight 2000 F-23	15	****	9533					
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	37	****	9533					
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro Shock	55	****	9533					
Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick	65	****	_					
ThrusiMaster Top Gun Afterburner II	65	****	9533					
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	****	9533					
Игровые рули								
SVEN RockFire Star Deluxe	36	****	9783					
Logitech Wingman Formula Force GP	63	****	9783					
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	125	****	9783					
Legitech MDMD Force	160	****	9783					

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной коифигурации либо модернизации ЛК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

	Цена, \$	Рейтинг	www.itc.ua/ ####	
Мобильные телефоны				Мониторы
Motorola T192	85	****	10892	
Siemens A50	100	****	11917	17" LG Flatron 795FT Plus
Motorola T191	100	****	10892	17" Samsung SyncMaster 75
Samsung SGH-R200/210	115	****	10892	19" LG Flatron 915FT Plus
Siemens C55	180	****	11917	19" Samsung SyncMaster 95
Nokia 3510	180	****	10417	
_G-W3000	180	****	11917	19" Philips 109P20
Siemens ME45	210	****	-	19" Sony Multiscan G420
Nokia 6310i	250	****	10892	Жесткие диски 7200 об/ми
Panasonic GD67	250			40 GB Seagate Barracuda AT
LG-5200	260	****	11917	40 GB Western Oigital WD40
Siemens SL45/SL45i	290	****	6491	
Nokia 8310	290	****	10892	40 GB Maxtor D740X
Samsung SGH-A800	300	****	11917	40 GB Samsung SpinPoint
Sony Ericsson T68i	350	-	-	SP4002H
Samsung SGH-T100	430	****	10107	80 GB Western Digital W080
Nokia 7650	470	****	10891	120 GB Western Digital WD1
Цифровые фотокамеры				Приводы CD-RW
BenQ DC 1300	100	****	10422	24X/10X/40X TEAC CD-W524
Olympus Camedia C-120	210	****	10422	
Olympus Camedia C-220 Zoom	270	****	10422	32X/12X/40X Mitsumi CR-48
Canon PowerShot A40	315	_	_	40X/12X/48X Teac CD W540
tikon Coolpix 2500	370	****	10902	44X/24X/44X Yamaha CRW-
lympus Camedia C-300 Zoom	380	****	10422	Акустические системы
Canon Digital IXUS V3	510	****	_	
Minolta Dimage F100	585	****	11235	2.0 SVEN SPS-611
Conica Digital Revio KO-400Z	610	****	11235	4.1 Altec Lansing 641
Dlympus Camedia C-730 Ultra Zoom	620	****	-	5.1 Creative Inspire 5300
likon Coolpix 4300	650	****	_	5.1 Juster DHT-510
Olympus Camedia	860	****	-	5.1 SVEN YF-IA
Canon PowerShot G3	965	****	_	5.1 SVEN HT-485
Sony CyberShot F717V	1130	****		5.1 Creative Inspire 5700 Di
Nikon Coolpix 5700	1400	****		Оптические мыши
Звуковые платы				Microsoft Wheel Mouse
Leadtek WinFast 6X	18	****	7788	Optical 1.1A
Sound Blaster Live! 5.1	35	****		Logitech Pilot Wheel Mouse
Sound Blaster Audigy	65	****		
Terratec SixPack 5.1+	75	****		Logitech MX300
Sound Blaster Audigy 2	122	****		Logitech MX500
Hercules Game Theatre XP 6.1	150	****		Microsoft IntelliMouse Dptic
Terratec DMX 6fire 24/96	180	****		Microsoft Explorer 3.0A
Sound Blaster Audigy 2				
Plalinum	220	****	-	Logilech Dual Optical

	Цена, \$	Рейтинг	www.itc.ua/ ####				
Мониторы							
17" LG Flatron 795FT Plus	205	****	8080				
17" Samsung SyncMaster 757NF	230	****	8080				
19" LG Flatron 915FT Plus	300	****	8080				
19" Samsung SyncMaster 959NF	340	****	_				
19" Philips 109P20	420	****	-				
19" Sony Multiscan G420	570	****	8080				
Жесткие диски 7200 об/мин							
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	83						
40 GB Western Oigital WD400BB	84		10137				
40 GB Maxtor D740X	85	-	_				
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	81	-	_				
80 GB Western Digital W0800JB	125	-	-				
120 GB Western Digital WD1200JB	180		10137				
Приводы CD-RW							
24X/10X/40X TEAC CD-W524E	70	-	9152				
32X/12X/40X Mitsumi CR-480ATE	70	****	10423				
40X/12X/48X Teac CD-W540EK	80	****	10423				
44X/24X/44X Yamaha CRW-F1E	150	****	11233				
Акустические системы							
2.0 SVEN SPS 611	25	_	_				
4.1 Altec Lansing 641	270	****	8900				
5.1 Creative Inspire 5300	85	****	9529				
5.1 Juster DHT-510	110	****	_				
5.1 SVEN YF-IA	135	****	9786				
5.1 SVEN HT-485	162	****	_				
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	270	****	9529				
Оптические мыши							
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	_	-				
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	24	****	9784				
Logitech MX300	40	****	11527				
Logitech MX500	50_	****	-				
Microsoft IntelliMouse Dptical 1.1	27	****	9784				
Microsoft Explorer 3.0A	37	****	9784				
Logilech Dual Dptical	43	****	9784				



ванце пропилого года ежепедельник «Компьютерное ритетное в Украине бизисс-издание, посвященное компьютериным технологиям, провед беспрецедентичо для илией. страны акцию «Продект года-2002». В рамках этого проекта Обозренны» в 12 поминациях были выбраны наибалее интерестые, технически совершенные и экономически опрлядлиные устройства и программы. вышелище в 2002 г. Глускабря п знаков «Продукт года 2002», паеких Н-компаний и представительств зарубежных фирм. Кро-

ме Тиго, последний помер сжепедельника в прошлом году был почти целиком послищен продуктам-поминантам и зауреизм этой паграды.

В подготовке якции «Продукт года 2002» есть пемаляя доля груда и сотрудников «Домание-го ПК». Весь редакционный коллектив участвовал и отборе кандидатов и определении лучних из лучних. Поэтому любой из этих продуктив мы можем емело порекомендовать читателям и ручаемен, что они не будут разочарованы, еделав такой выбор.

Ассівчає мы предстанавем ща специальную, подготовденную эксклюзивно для читателей «Домлинего ПК», версию материала «Компьютерного Обозрепия», посющенного акции.

Процессоры

ушедшем году процессоры с умопомрачительной скоростью двигались вверх по шкале тактовой частоты и производительности и вина - по стоимости. Был взят «юбилейный» рубеж частоты в 3 GHz, внедрены новые стандарты быстролействия системных шин, появились интересные технологические новинки. С другой стороны, цены вполне приемленых для истребовательных пользователей Celeron и Duron с частотой менее 1 GHz скатились до отметки \$30 – кто бы мог еще год назад предположить,

что за такие смешные суммы можно купить не бывший в употреблении процессор? Какую же модель назвать в таких условиях «Продуктом года» - самую быструю, технически совершенную или популярную? Если учесть уровень доходов среднестатистического отечественного покупателя. ТО СПИСОК ПОМИНЯНТОВ ВПОЛНЕ МОГ бы состоять из сплоиных Celeron и Duron, все-таки имеющих мало общего с понятнем «современный процессор». Поэтому во главу угла мы поставили производительность и инноващинность.



Рекордное быстродействие в данном случае, как говорится, сомнению не подлежит – это действительно самый производительный процессор для настольных ПК в подавляющем большинстве приложений. Кроме того, «магия цифр», кто бы что ни говорил, все равно оклазывает воздействие на всех без исключения, и переход рубежа частоты 3 GHz является событием, безусловно, знаковым. Что там у нас с инповационностью? К чести Intel, с ней тоже «все в порядке». Технология Нурег-

Threading, ранее бывшая прерогативой только серверов и рабочих станций, приходит в каждый дом, существенно ускоряя работу спетемы в том случае, когда в ней одновременно выполняются несколько задач. Таким образом, наш выбор был попросту предопределен — за сочетание высочайшей производительности и очень интересного технологического решения знаком «Продукт года» и номинации «Процессоры» награждается Репішт 4 3,06 GHz с поддержкой технологии Нурег-Тhreading,

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «ПРОЦЕССОРЫ»

AMD Athen XP 2700+ — максимальное на сегодня быстродействие для процессоров Athlon и новая частота системной шины для платформы Socket A. Intel Xeon 2,8 GHz — рекордное быстродействие для серверов и рабочих станций.

Intel PXA250 (архитектура XScale) лучший на сегодня процессор для КПК, используемый практически во всех вновь появляющихся моделях.

Материнские платы

атеринская плата при всей ее важности – самый «пезаметный» для обычного пользователя компонент компьютера. До недавних пор владельцу домашнего ПК требовались от нее только две вещи: ее ирисутствие в ПК и функционирование без сбоев. Однако нынешние системные платы из безликих «рабочих лошадок» превратились в яркие продукты, имеющие ряд интересных индиви-

дуальных особенностей. Интеграция видео- и аудноадаптеров в материнскую плату позволила многим пользователям отказаться от приобретения этих компонентои по отдельности, а для оверклокеров и просто «компьютерных гурманов» покупка «правильной», производительной, стабильной и функциональной платформы является первоочередной и интересной задачей.



Довольно редко встречается сптуация, когда подавляющее большинство пользователей придерживаются сдиного инения о том, какая плата для данной платформы является «самой-самой». ЕР-8КЗА+ на чипсете VIA Apollo КТЗЗЗ практически сразу же после выпуска стала истипно «народным выбором» для построения мощных А-систем Socket. Плата оснащена контроллером IDE RAID с поддерж-

кой UATA/133 и шитегрированным аудпоадаптером стандарта АС'97, способным выдавать 5.1-канальный звук. Примечательно, что этот продукт понравился как рядовым пользователям (за падежность и функциональность), так и любителям оверклокинга, традиционно гораздо более придирчивым. Собственно, именно по этой причине EPoX EP-8K3A+ и была названа нами «Продуктом года».

ДРУГНЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИН «МАТЕРНИСКИЕ ПЛАТЫ»

A0pen AX48-533 Tube — оригинальная плата с ламповым усилителем звука «на борту». **ASUS P4PE** — великолешно оснащенная плата для Pettium 4 с поддержкой Hyper-Threading.

.

Chaintech CT-7NJS — суперфункциональная плата на чипсете NVidia NForce 2.

Видеокарты

включены только пгровые впдеокарты, профессиональные 3D-акселераторы не рассматривались в том числе ввиду их весьма малой распространенности в Украине. В процессе выбора номинантов в этом разделе учитывалась, кроме «чистой производительности» акселератора (в таком случае номинант, он же победитель, был

бы всего один), еще и такие параметры, как соотношение цена/производительность, а также «знаконость» каждого конкретного продукта — что он принес пользователям?.. что изменил в ситуации на рынке видеокарт?, что показал?.. В итоге среди номинантов оказались не только толмодели с заоблячной ценой, но и вполне доступные устройстиа,

ATI RAOEON 9700 PRO



Именно этот, самый мощный на сегодняшний день 3D-ускоритель, выпущенный ближе к конну прошлого года, и получил титул «Продукт года». Обоснование выбора весьма простое — это наполее производительная видеокарта на тех, которые можно купить в компьютерных магазинах. Она опережает старшие из продающихся сегодня видеокарт NVidia не на доли процента, а с существенным отрывом. Далее.

это первый реальный продукт, совместимый со спецификацией DirectX 9. Да. буквально в последнем месяце 2002 г. был анонсирован конкурент этого чипсета – ядро GeForce FX. Однако только анонсирован, т. с. в продажу еще не попал. Да и составить внечатление о его производительности по имеющимся в настоящее время данным очень сложно. В итоге пальма первенства пока принадлежит АТІ,

ДРУГНЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В номинации «Видеокарты»

ATI Rateon 9000 – бюджетный акселератор с отличным соотношением цена/производительность, а также с поддержкой шейдеров и DirectX 8.

Leadtek WinFast A250LE TD 64 MB

мощная и стабильная видеокарта на чипсете GeForce4 Ti4200 с умеренной ценой.

Matrox Parhelia-512 — уникальная видеокарта по набору поддерживаемых функций.

Устройства хранения данных

ремена, когда практический интерее для домашних пользователей представляли лишь винчестеры да дисководы CD-ROM, прошли. Сегодия количество классов устройств, которые стоит купить домой, возросло, и потому в рассматриваемой номинации собраны весьма разноплановые продукты. Их объединяет лишь

одно – опп все предиззначены для хранения и переноски пиформации, начиная с жестких дисков и заканчивая флэш-дисками. Каждый из них является лучшим в своем роде, поэтому можно говорить, что в этом разделе собрано самое интересное, что появилось на рынке устройств хранения данных в числшем году.

Мониторы для ПК

2002 г. можно по праву считать годом ЖК-дисплеев, Произошла смена поколений ТFT- панелей, и результате чего появились новыс замечательные LCD-мониторы. В первую очередь стоит отметить уменьшение времени реакции, благодаря чему самые «бистрые» LCD отображают динамичные сцены не хуже, чем кинескопы. Стартовала «гонки по диагонали», выражающаяся и том, что производители стремятся создать дисветного производители стремятся создать дисветного поменень дистемятся создать дисветного производители стремятся создать дистемятся создать соз

плен с максимальной площадью. Рекорд на сегодня составляет уже 53°, а среди продуктов, которые можно и стоит купить, уже довольно много 20–24° дисплеев, отлично подходящих для небольшого домашнего кинотеатра. Ну и спижешие цен на ЖК-мониторы сделало эти продукты доступными значительному количеству покупателей. Поэтому все претенденты на знак «Продукт года» в данной поминации базируются на технологии ТЕТ.



Комбинированный оптический накопитель, способный писать не только CD-R/RW, но и диски всех существующих форматов перезаписываемых DVD (за исключением DVD-RAM). До появления этого накопителя пользователю приходилось выбирать из двух конкурирующих и несовместимых между собой стандартов — DVD-R/RW и DVD+R/RW. Существовавшие накопители поддерживали либо один, либо другой. Теперь же можно надеяться, что

«война стандартов» прекратится, и покупатель будет писать DVD-диски в наиболее оптимальном для каждого применения формате.

Если к вышесказанному добавить еще возможность записи обычных CD-R/RW-дисков и использование этого накопителя в качестве привода DVD-ROM, получим наиболее универсальный комбайн из существующих. Безусловно, эта модель заслуживает звания «Продукт года» в поминации устройств хранения данных.



ЖК-матрицы, устанавливаемые в дисплен новой серии Modigliani, имеют лучшие динамические характеристики среди доступных на сегодня продуктов и обеспечивают отличное качество изображения, что и подтверждено в наших тестированиях. Нелишиим будет отметить, что эти мониторы облада-

ют и удачным соотпошением цена/качество. Данные модели оборудованы цифровым интерфейсом DVI, позволяющим в максимальной степени облегчить настройку всех параметров изображения и избежать помех и искажений, возниклющих при передаче и двойном преобразовании видеосигнала,

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «УСТРОЙСТВА ХРАИЕНИЯ ДАННЫХ»

Fujitsu Slemens MemoryBird — один из лучших представителей USB флэш дисков, отличная замена дискете.

Seagate Cheetah 15К.3 — самый быстрый на сегодня винчестер с частотой вращения дисхов 15000 об/мин.

Western Digital WD2000 (Drivezilla) -

скоростной и наиболее объемный жесткий диск с интерфейсом IDE.

Yamaha CRW-F1 — единственный появившийся в 2002 г. привод CD-RW, способный качественно записывать диски на скоростях более 40X.

21V2 — компактный, надежный и ударопрочный портативный жесткий диск, лучшее средство для переноски больших объемов данных.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В ИОМИНАЦИИ «МОНИТОРЫ ДЛЯ ПК»

Apple Cinema HB Display 23" — широкий экран, уникальный дизайн, лучшее на сегодня качество изображения.

LG Flatron 56GLM — гармоничное техническое и дизайнерское реше-

ние, обладающее удачным соотношением цена/качество.

.

Sony SBM-X202 — 20-дюймовый дисплей отличного качества с широкими возможностями подстройки изображения и естественной цветопередачей.

ViewSonic ViewPanel VX500 — модель с беспрецедентным качеством цветопередачи, близким к ЭЛТ-мониторам.

Принтеры

уходящем году среди устройсти печати панбольшими достиженнями отличились струйные принтеры. которые по скорости вывода текста приближаются к дазерным, а по качеству фотопечати вышли на уровень химичсской фотографии. В стане черно-белых дазерных принтеров сильнее всего проявилясь тенденция удешевления младших устройств при одновременном

увеличении их быстродействия. Распространение цифровых камер и дальнейший рост количества владельцев ноутбуков обусловили потребности в мобильных принтерах, которые, однако, должны качественно выводить и фотоизображения. Номинанты на звание «Продукт года» выбирались из моделей, обладающих выдающимися характеристиками или являющихся представителями повых изправлений развития печати.



совместившая в себе идси мобильности и фотопечати. Оснащенная теми же картриджами, что и настольные фотопринтеры НР, DeskJet 450 используст новейшую технологию фотопечати PhotoREt IV и имеет размер капли 4 пл. Эго позволяет добиться такого же качества изображения, как у настольных фотопринтеров, линь пезначительно уступая в процаводительности. Максимальный формат бумаги - А4, что дает возможность применить устройство и для печати документов. Принтер комплектуется съемным понолитие-

вым аккумулятором и способен от одной зарядки распечатать до 350 странии. Desklet 450 оснащен тремя питерфейсами - параллельным, USB и IrDA. Поддерживается прямая печать с карт памяти формата CompactFlash и связь с компьютером через Bluctooth (необходим Bluetooth-адаптер формата CompactFlash). С выпуском этого принтера возник повый класс устройств, обеспечивающих качество и скорость печати как у настольных моделей, но в то же время обладающих большой авто-

ДРУГНЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «ПРИНТЕРЫ»

Canon CP-100 — компактный мобильный фотопринтер, работающий по термосублимационной технологии.

Ерзоп Stylus Photo 950 — фотопринтер нового поколения с расширенной функциональностью и минимальным на сегодня размером капли.

OKI C7300N - быстрый и качественный цветной лазерный принтер.

Samsung ML-1250 - скоростной лазерный принтер стоимостью до \$200.





CR52-A2 (MS-8302) CD-RW Drive

- CD-R/CD-RW/CD-ROM: 52x24x52x
 BURN-Proof™- предоторащает незаполнение буфера
 EXACT-Rec (Enhanced extracting & Adapting Control
- Technology for Recording) имитролирует мачество залиси

 AMSS (Advanced Weighting Suspension System) технологие
 сокращения вибрации и мужое
- 2мб астроениий буфер
- Якиструхиий с нейзкие уровнее мумов / Механизм пон
 Расширеннай интерфейс IDE/AIAPI
 Совместим с brindows* xP/2000/Me/MT4.0/9x



D16 (MS-8216M)OVO-ROM Orive

- Укороченный исопус але удобства устриовы
- Конструкция с низкум уровней шумов / Меканизк
- Возможность обновления поомивки
- 512кб астроенный буфер
 мsi 0v0 5.3ch, памет программного обеспечания
- Расширенный интерфейс 106/АТАРТ
 Размеры: 148,4 и 41,8 х 175,8 мм (м/веге!)



C52 [MS-8152M]CD-RDM Drive

- Укороченный хорими для марбитех митановии
- Конструкция с назких уровнем мумов / жеманизн по
- амбрации
- Возыпиность обновления полинани
- 128кб встроенные буфер
- Распиренный интерфейс IDE/ATAPI.
- Размеры: 148,4 х 41,8 х 175,8 им (м/вехе!)













Мультимедиа и игровые продукты

оминация «Мультимедна и нгровые продукты» оказалась, пожалуй, самой разношерстной и всеобъемлющей. Действительно, пол это определение попадают очень разпоплановые устройства, предназначенные для развлечений. Это игровые манниуляторы, звуковые карты п акустика, устройства для видеомонтажа и Web-камеры.. В прошлом году наблюдался значительный рост интереса к развлекательному оборудованию для персопального компьютера, и мы думаем. что далее он будет увеличиваться еще больше.



CREATIVE SOUNDBLASTER AUDIGY2

ДРУГНЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМННАЦНН «МУЛЬТНИЕДНА Н НГРОВЫЕ ПРОДУКТЫ»

Apple iPod — стильный и удобный МРЗ-проигрыватель с отличным звучанием

Logitech MOMO - совершенный игровой руль, продукт элитного качества. Pinnacle Pro-ONE RTOV - мощная плата видеомонтажа для GR.

Thrustmaster HOTAS Cougar - caмый технологичный игровой джойстик для авиасимуляторов.

Что объединяет любителей игр, меломанов, учащихся, работающих с мультимединными обучающими программами, да и всех остальных пользователей современных ПК? Требования к разрешению картинки и быстродействию системы у илих абсолютно разные, а вот слушать качественный звук хотят все. Именно поэтому выбор победителя в номинации «Мультимедна и пгровые продукты» был предопределен: самая технологически совершенизя и

передовая аудноктрта 2002 года -Creative SoundBlaster Audigv2.

В этой звуковой карте сконцентрировались напболее современные тенденции в компьютерном аудно. Audigy2 позволяет воспроизводить на ПК DVD-аудио в формате 24-bit/192 kHz и звук в формате Dolby Digital Surround ЕХ 6.1. Качество ауднотракта Audigy2 выше всяческих похвал – это единственная звуковая карта, получившая сертификат качест-B2 THX

Программное обеспечение

омпьютер без программного обеспечения - всего лишь груда металла, пластика и креминя, Поэтому ПО для работы и развлечений нужно выбирать так же, как п любой аппаратный компонент ПК. В 2002 г. появилось множество програми самого разнообразного назначения, и основной проблемой при подбо-

ре номинантов было то, что • ABBYY FINEREADER 6.0 значительная их часть пред- 🤚 И без того лучший продукт для пазначена для решения неко- • распознавания текста в своей торого узкого диапазона задач, 🍷 шестой версии достиг фактичемалопитересного для боль- ски недосягаемых для конкуреншинства пользователей. Одна- • тов высот. Теперь пакет содержит ко ярких и полезных для всех практически все функции, котопродуктов оказалось тоже до- • рые только можно придумать для

статочно, так что выбрать луч- 2 работы с документами - от авшне продукты года не так уж • томатизированной обработки

не простого кодпрования - этот шедевр отечественной инженерпой мысли просто нельзя не отметить. Кроме того, это, пожалуй, сдинственный из помипантов, которому можно смело давать приз за техническое совершенство в своей области.

бланков до двупаправ-

ленного преобразования PDF.

Безусловно, нам было не так-то просто сравнивать ОСR-программу с операционной системой нля приложенисм для управления проектами, однако новации АВВҮҮ FineReader 6.0 оказались саными существсиными, тем более что многие из них сосредоточены в сфере науки и алгоритмики, а

ДРУГНЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ **B HDMHHALLHH** «ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕННЕ»

CorelDRAW Graphics Suite 11 новая версия самого «народного» графического пакета.

Mac OS X 10.2 «Jaguar» - новая операционная система Apple с передовым пользовательским интерфейсом.

Microsoft Project 2002 - наиболее удобное и доступное средство управления проектами.

Norton Internet Security 2003 один из лучших пакетов безопасности для персонального компьютера.



Ноутбуки

риступая к выбору продукта года в номинації «Ноутбукії», мы решіллі в первую очередь учітывать інновації онность и орії гинальность конструкторскіх решеніїї, воплощенных в портативных компьютерах 2002 г. Такіх продуктов за прошедшіїї год появіїлось предостаточно. В пашей Тестовой лабораторії і побывало множество моделей: Один отличались высокой производительностью и функциональностью; другие – поразительно малыми размерами, что, тем не менес, позволяло выполнять на них практически любые пользовательские приложения; треты, кроме всего прочего, содержали реализацию новых прогрессивных идей.



Этой модели единогласно был присужден знак «Продукт года» в номинации «Ноутбуки». Она воплотила выдающиеся коиструкторские решения, позволившие создать портативный компьютер с удивительными характеристиками: толщина его не превышает 20 мм, а масса составляет всего лишь I,I кг.

Изрядная доля успеха этой модели определилась степенью эмоциональной реакции тех, кто, впервые увидев этот ноутбук, брал его в руки и понимал, что в устройстве такой

толщины и такой массы смогли уместиться и полноразмерная клавнатура, и 12-дюймовая ЖК-панель, и жесткий диск емкостью 20 GB. Хотл в ноутбуке используется нобильный процессор Pentium III с тактовой частотой 750 МНг, но система отвода тепла спроектирована так хорошо, что пользователь практически не ощущает ни чрезмерного нагрева корпуса, ин назойливого шума вентиляторов охлаждения. Ну а дизайн этой модели просто восхитителен.

ДРУГНЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМННАЦНН «НОУТБУКН»

Apple Titanium PowerBook 64 — лучший ноутбук на базе Mac OS, сочетание мощи и легкой компактной конструкции. ASUS \$280 — полноценный порта-

ASUS S280 — полноценный портативный ПК в формате субноутбука.

Sony VAIO GRX — мощнейший ноутбук на мобильном Pentium 4, первое устройство с 16-дюймовой ЖКпанелью.

Toshiba Portégé 3500 — первый в Украине ноутбух гланшет с Windows XP Tablet Edition.



Карманные ПК

прошедшем году наладонные ПК развивались семиные ПК развивались семиный пагами. Безусловно, этому способствовал выход платформ Роскеt РС 2002 и Palm OS 5. «Событием года» в мире КПК стоит назвать выпуск полиофункциональных систем на Роскеt РС стоимостью до \$250. Кроме того, год 2002 стал весьма показательным и по количеству новых технологий,

впедренных в PDA, – появились модели на базе процессора Intel PXA250 (архитектура XScale), а также со встроенными адаптерами Wi-Fi и Bluetooth. В целом же борьба за лидерство в этой поминации разгорелась не столько между конкретными устройствами, сколько между платформами, из которых, на наш взгляд, пока лядирует ОС от Microsoft.

TOSHIBA POČKET PČ E740



Это устройство на базе Роскет РС 2002 имеет очень широкие возможности для беспроводной передачи данных. Оно оборудовано двумя слотами расширения — Secure Digital (SD) и Compact Flash, оснащается здаптером Wi-Fi (IEEE 802.11b) для работы в высокоскоростных беспроводных

сетях пли Bluetooth – для синхропизации данных с пастольным ПК и мобильным телефоном. Именно этот PDA среди всех новинок на платформе Pocket PC 2002 стал «Пролуктом года» во многом благодаря своему богатому оснащению, качественному экрану и отличному дизанну.

ДРУГНЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «КАРМАННЫЕ ПК»

ASUS MyPal AGOO — новое имя на рынке КПК, быстрая модель на Роскеt PC с турборежимом, долго работающая от батаоей.

Сетрац IPAQ 3870 — лучший ТРТэкран среди Pocket PC, Bluetoothадаптер для связи с мобильным телефоном или ПК. Paim Tungsten T — раздвижной КПК с новой версией Paim OS 5 и мультимедиа-возможностями, первый Paim со встроенным адаптером Bluetooth.

Sony CUE T665C — оптимальное решение на платформе Palm с качественным цветным экраном и MP3-плеером.

Sony CLIÉ NR70V — оригинальный КПК со встроенной цифорвой камерой, Наибольший цветной экран среди доступных в Украине — 320 × 480 точек.

Мобнльные телефоны

Новом поколении мобильных телефонов, появившемся на рынке в 2002 г., произошли качественные изменения, которых мы не видели уже несколько лет. Прояснившиеся весной бликние перспективы сетей ЗG (а вериее, их отсутствие) дали «зеленый свет» для более активного виедрения новых технологий и мультимедийных возможностей в терминалы GSM/ GPRS. В итоге были выпущены аппараты со встроенными цифровыми камерами, большими цветными экранами и многочисленными дополнительными функциями, выбрать лучиций из которых представляло немалую проблему.

В качестве помпнантов на звание «Продукт года» мы отбирали модели, воплощающие в себе три напболее четко выраженные тенденции года — техническую инновационность, оригинальный дизайн и оптимизацию соотношения цены и функциональности.

SONY ERICSSON TOBI



Перед нами — •реппкарнация• телефона Ericsson T68, произведшего настоящий фурор весной 2002 г. Это был первый коммерчески доступный GSM-телефон с цветным экраном и великолепным набором функций, в число которых входила удобная расширенная адресная книга, ввод кириллицы для SMS и намяти телефона, встроенный адаптер Bluctooth. Модель T68i уже от Sony Ericsson обогатилась допол-

нительно поддержкой MMS, а некоторые возможности, не совсем удачно реализованные в Т68 (например, диктофон) были исправлены. В итоге Т68і стал самым функциональным среди бизнес- и имиджевых телефонов второй половины 2002 г. Но на размерах аппарата это не сказалось, и он представляет самое большое количество передовых решений в самом маленьком объемс.

ДРУГНЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМННАЦНН «МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ»

Alcatel OneTouch 715 — бизнес-телефон с полным набором функций и стильным дизайном.

LG W3000 — лучший имиджевый аппарат для молодежи с громким 40голосным полифоническим звонком.

Motorola v70 — самое оригинальное конструктивное и дизайнерское

решение имиджевого телефона - с вращающимся флипом.

Nokia 7650 — передовой телефон со встроенной фотокамерой, новой операционной системой и адаптером Bluetooth.

Samsung SGH-T100 — лучшая реализация потребительских тенденций 2002 г. — использование цветного экрана и полифонического звонка плюс стильный дизайн.

Цифровые фотокамеры

ссмотря на то что в ушедшем году повального перехода к цифровой фотографин не произошло и до полной победы над «пленкой» еще далско, новые фотоаппараты получают все большее распространение, Стоимость 1,3–2,1-меганиксельных моделей уже вилотную приблизилась к цене качественных пленочных «мылыние».

Конкуренция между основными производителями камер была жесткой, но в итоге пользователь от этого только выпграл. В мире существует буквально две три ком-

пании, производящие ССД- матрицы, и ненамного больше фирм, выпускающих качественную оптику. А значит, успех той или ниой модели сегодия определяется в первую очередь «пителлектуальпой» электроникой, дизайном и опитинальным конструкторским решением аппарата. Навернос. поэтому среди вышедших в течение года камер аутсайдеров нет практически все апрараты позволяют получать пристойные снимки. Тем не менее при более дстальпом анализе мы смогли выявить лучшне модели.

.



Самая оригинальная и сравнительно недорогая импджевая камера. В этом аппарате использовано новаторское решение в области дизайна — объектив и вспышка камеры размещаются в специальном модуле, способном вращаться внутри корпуса. Такое коиструктивное решение позволяет обходиться без крышки объектива. Аппарат наделен многими профессиональными функциями, а также содержит 10 программ ав-

томатической съсмки. Компания Nikon в этом году сотворила пастоящее «маленькое чудо» в лице Сооіріх 2500. И хотя сегодня уже доступна 3 мегапиксельная модель Сооіріх 3500, по внешнему виду полностью повторяющая поминанта, тем не менее Сооіріх 2500 была первой и более полутода радовала пользователей своим дизайном, функциональностью и качественным фото, за что и получила почетное звание «Продукт года».

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ В НОМИНАЦИИ «ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ»

Canon Digital IXUS V3 — имиджевая камера в цельнометаллическом корпусе, реализующая многие технологии профессиональных камер.

Casio Exitim EX-M2 — камера размером с визитницу со встроенным MP3-плеером и диктофоном. Minolta DMAGE XI — камера с оригинальной системой оптического масштабирования.

Nikon D10D — профессиональная 6-метапиксельная камера с умеренной ценой.

Отуприя Сатейа С-220 Zоот — самая популярная камера 2002 г., обладающая лучшим соотношением цена/качество.

Sony CyberShot OSC-F717 — камера с вращающимся корпусом и массой технических «изюминок».



Музыкальный омпьютер

да музыкального творчества. Еще какой-нибудь десяток лет назад, сколь бы гениальным музыкантом ты ни был и кахим бы хорошим слухом ни обладал, о том, чтобы сделать запись и аранжировку «на дому», хоть в чемто похожую на студийную, нечего было и мечтать. Сегодня лучшие из любительских записей практически неотличимы от профессиональных (а некоторые даже превосходят их). Семимильными шагами движутся вперед технологии синтеза звука. Ка-

шепт-пк

вперед технологии синтеза звука. Казалось бы, совсем недавно звуковая карта с «волновой таблицей» была для музыканта-любителя, что называется. «пределом мечтаний». Современные программные синтезаторы используют целое ожерелье алгоритмов: волновой синтез, физическое моделирование, продвинутые технологии фильтрации. Изменились и размеры исходных фрагментов, с которыми работают нынешние сэмплеры. В качестве простой иллюстрации можно привести инструмент «фортепиано», поставляемый с популярной программой GigaSampler. - набор его сэмплов занимает объем порядка гигабайта! Стоит ли говорить, что при таком подходе даже простой 700-долларовый РС дает фору профессиональным аппаратным сэмплерам, стоимость которых исчисляется четырехзначными числами. А сейчас он стал подбираться даже к тем областям, где синтезаторы традиционно не добивались большого успеха - например, к синтезу и залиси гитарных партий. По мнению мировой музыкальной общественности, последняя разработка компании Steinberg ПО Virtual Guitarist уже почти

достигла необходимого реализма. Удобства, предоставляемые современными программными секвенсора-

ольше не нужно размышлять над тем, как в тесной двухкомнатной квартирке разместить концертный рояль. Нет нужды обклеивать стены 30-сантиметровым звукоизолирующим слоем, опасаясь праведного гнева соседей, если вам вдруг захотелось подудеть в саксофон. Можно, наконец, оставить в покое подушки и пуховые одеяла, когда есть желание потерзать пластик барабанов. В меру осовремененный любитель помузицировать ие станет напрягать себя подобными процедурами. Он поступит проще - подойдет к своему верному РС и нажмет кнопку Power.

Плохо это или хорошо — сейчас обсуждать ие будем. Примем как факт: персонапьный компьютер из простой восьмиголосой «пищалки» за десять лет превратился в универсальный музыкальный инструмент. Без него не мыслят своего существования профессиональные звукорежиссеры, он незаменим для домашних репетиций, а для бесчисленного сонма диджеев и представителей электронно-музыкальной субкультуры РС — вообще единственное, что необходимо для работы!

Мощный домашний компьютер это, прежде всего, свобоми и звуковыми редакторами, вообще сложно описать словами. Здесь есть практически все, о чем мечтает музыканты и звукорежиссеры. Большая часть из них в нужный момент поможет полезным советом, попытается уберечь от ошибок, сама все «аккуратненько нарежет и упакует».

Единственное, чего не дает человеку и музыканту компьютер, - слуха и талачта. Но в последнее время, похоже, разработчики software взялись исправить и это досадное утущение. Многие программы, такие, например как Celemony Melodyne, способны настолько искусно поправить криво наигранное соло или плохо записанную вокальную партию, что только лучшие из лучших смогут отличить эту подделку от настоящего живого звучания. Пои этом отсутствие природных данных украсится синтезированными обертонами, ис-Кусственным интонированием и ритмическими акцентами, что сделает композицию еще краше (именно тахими «комльютерными» голосами, кстати, и поет львиная доля украинских и российских эстрадных исполнителей).

Но, безусловно, сам по оебе компьютер еще не готовый инструмент. К нему, ках, впрочем, и к любому другому инструменту, необходимо приобретать различные аксессуары. А их бесчисленное количество: целые паутины кабелей, внешние АЦП, различные панели разъемов, midi-контроллеры, звуковые карты и т. д и т. п.

И несмотря на то что количество аксессуаров, которыми может обрасти впоследствии компьютер начинающего композитора, практически неограниченно, для получения доступа ко всем возможностям, предоставляемым музыкальным РС, достаточно всего двух вещей — аудиокарты и комплекта неплохой акустики. Именно этим компонентам и посвящены два самых больших тестирования в текущем номере. А наше представление о том, как потенциально может выглядеть небольшая домашняя студия, и реализовано в постоянной рубрике «Концепт-ПК».





тестовая лаборатория



Тарас Олейник

В данном тесте мы собралн звуновые платы, орнентнрованные на построенне домашнего нинотеатра с помощью ПК. Фильмы на DVD завоевывают все большую популярность, и для неноторых любителей инно они уже вытеснили и VHS, и DivX.

SKAKOMЫE BCE ЛИЦА?

Подавляющее большинство предложений таких знуковых плат на изшем рынке — это уже знакомые всем продукты компании Сгеаtive. К сожалению, к нам на тестирование не успели попасть очень интересные новшики, выпущенные совсем недавно компаниями Guillemot (Hercules), Теггатес и М-Audio, Что ж, значит, по их прибытии можно будет смело организовывать вторую часть тестирования.

Также пам показалось очень любопытным сравинть между собой платы разных цеповых категорий. Именно подобный анализ призван ответить на очень насущный вопрос: за что мы платим деным, покупая дорогую зиуковую плату, и пасколько вообще оправдана такая покупка? Особенно учитывая то, что производители материнских плат тоже «не дремлют» и уже вовсю оснащают свои пзделия встроенным 5.1-капальным звуком. Возможно, нам больше пичего и не надо?

KAK MIJI TECTUPOBAJIH

Тестпрование электроакустических устройств всегда было непростой задачей. Мы постарались объединить два распространенных подхода — объективные технические измерения и субъективное прослушивание.

Днаграмма «Измерения» отражает результаты различных тестов звукового тракта платы, проведенных с помощью программы RightMark Audio Analyzer 4.3. Проверялось поспроизведение звука на липейных выходах в режимах 16-bit/44 кНz, 16-bit/48 кНz, и 24-bit/96 кНz – для плат, поддерживающих его.

Если вас интересуют подробные результаты измерений, вы сможете найти их на прилагающемся к иомеру ДПК-CD. Right-Mark Audio Analyzer в своих отчетах указывают оценки по каждому из параметров. Проставии

соответственно ны числовые значения по пятибалльной системе и высчитая среднее арифметическое по всем режимам работы, мы и получили цифры, представленные на диаграмме,

Оценка «Музыка» показывает качество звучания платы при воспроизведении различных музыкальных композиций. Чтобы быть более уверенными в итогах тестирования, при прослушивании. кроме мультимеднаного комплекта Creative Megaworks THX 550, мы использовали также профессиональные активные акустические системы, или, на жаргоне звукорежиссеров, активные мониторные системы ближнего поля Alesis M1 Active MKII, любезно предостанленные компанией A&T Trade (www.attrade.kievua).

Оценка «Игры» построена на прослушивании плат в Unreal Тоиглаment 2003. Основная борьба здесь развернулась между двумя разными системами 3D-позиционирования звука: Sensaura 3DPA и EAX.Advanced HD, ранее известной как EAX 3.0. Оценивались реализм позиционирования источников звука в трехмерном мире, а также общее качество знучания.

Оценка «Кино» отображает возможности и ипечатления от работы плат при воспроизведении DVD, Мы использовали программий проигрыватель Power DVD, акустическую систему 5.1 Creative Megaworks THX 550, а в качестве тестового материала — DVD «The THX Ultimate Demo Disc».

Оценка «Функциональность» выставлялась за различные дополнительные возможности платы, наличие разнообразных разъемов, а также комплектацию.

Ну а итоговая оценка формировалась на базе исех вышсприведенных, плюс на нее помияли оправданность цены и общие ипечатления от особенностей работы самой платы.

CREATIVE SB LIVE! 5.1 DIGITAL

Цена - \$36

 Отличный звук для своей стоимости. За эту цену - несущественны

Все еще хорошая плата, при этом очень демократичная цена позволяет присудить ей звание «народной»

Думается, данную участищу представлять нашим читателям нет ни малейшей необходимости. На сегодня это одна из самых доступных 5.1-канальных плат, обеспечивающая, тем не менее, все возможности для организации компьютерного домашнего кинотеатра.

SB Live! также одна на неиногих плат, в которой при выборе установки «4 Speakers» тылоной выход дублирует фронтальный - это может пригодиться при изличии нескольких акустических систем. Кроме того, по результатам измерений и на слух тыловой выход пирает несколько чище фронтального. Пменно за счет этого по оценкам измеренни SB Live! обощла SB Audígy. Фронтальный выход чуть шумит, периодически бывает слышен треск типа «статического разряда»,

Как и все платы Creative, SB Live! поддерживает технолотию SoundFonts, позволяющую динамически загружать банки пиструментоп для воспроизведення MIDI, Кроме того, DSPпроцессор ЕМИ10К1 в режиме реального времени может накладывать на источинки звука различные эффекты, в том числе хорус и реверберацию. Таким образом, плата вполне должна удовлетворить и любителя караоке.

SB Live! 5.1 поддерживает только систему 3D-позиционирования ЕАХ 2.0, поэтому оценку в играх получила достаточно низкую.

Со своей ролью при просмотре кино плата справилась отлично.

Учитывая, что все эти возможности предлагаются за вполне умеренную цену, SB Live! 5.1 получила напвысший балл за оправданность стопности, что и повлияло на ее общую оценку.

CREATIVE SB AUDIGY

Цена - \$66

CREATIVE SB AUDIGY PLATINUM EX

Цена - \$215

🛧 Поддержка EAX Advanced HD, порт **FireWire**

Высокая цена за вариант Plati num EX

Эту плату стоило бы, пожалуй, на звать SB Live! 2

Еще одна «старая знакомая». Плата, по сути являющаяся «переходной» между SB Live! 5.1 II SB Audigy 2, H3 нововведений стоит отметить EAX Advanced HD, разъем IEEE 1394 FireWire, а также поддержку профессионального интерфейса ASIO, Однако, в отличие от Audigy 2, «первая» не поддерживает полноценный режим 24-bit/96 кНz на апалоговых входах и пыходах.

По звучанию музыки Audigy, на наш взгляд, немногим отличается от SB Live! 5.1. Все та же поддержка SoundFonts н отличная реализация эффектов в DSP.

В играх, благодаря ЕАХ Афvanced HD, появилась реалистичная реперберация, в кино плата также отыграла на *отлично». Все это позполяет ей занять более высокую позицию по сравнению с SB Live! 5.1. С другой стороны, она и стоит несколько дороже. Поэтому оправдывают ли нововведения в ней дополнительные затраты в виде \$30 - ре-





CREATIVE SB AUDIGY 2

Цена - \$135

CREATIVE SB AUDIGY 2 PLATINUM

Цена - \$220

Великолепное звучание; под держка самых новых веяний в мире DVD

Нестандартный разъем для подключения центральных сателлитов/сабвуфера

Бескомпромиссное звучание и полная функциональность для любого применения

Новинка прошедшего года, она же - повый «хит сезона». По заявлениям Creative, Audigy 2 - первая мультимедийная звуковая плата, принесшая на ПК качество DVD Audio, Вилимо, с целью доказать это не на словах, а на деле, в коробку с платами вложен »Creative DVD-Audio Sampler Disc*, Ha нем содержится 17 композиций, записанных в шестиканальном звуке в формате 24-bit/96 кНz, а в комплект поставляемого программного обеспечения входит програм-Ma MediaSource DVD-Audio Player.

Звучание - выше всяких похвал. Это, пожалуй, единетпеннал плата, которую часто



тестовая лаборатория

можно узнать «с закрытыми глазами». Опа-выгодно отличается от конкурентов прежде всего отличной проработкой атаки, тем самым улучшая разделение инструментов и делая звучание более «энергичным» и «ярким» (в хорошем смысле).

Получить максимальные баллы в измерениях Audigy 2 помещала уже набившая оскомину особенность работы плат компании Creative 16-bit/44 кНг. При воспроизведении звука в этом режиме происходит внутрешняя персоцифровка звуковых данных в формат 16-bit/48 кНг, что не замедлило сказаться на результатах измерений.

Выход для паушников в Drive-модуле модели Platinum. похоже, не претерпел изменений со времен «первой» Audigy Platinum, Иначе чем объяснить его достаточно средние оценки в режиме 24-bit/96 kHz? Kpome toro, na графике амплитудно-частотной характеристики хорошо видно, что она резко заканчивается сразу поеле 20 кНг, хотя, должна была продолжаться, по меньшей мере, вилоть до 40 кНг - сравните с графиком для фронтального выхода.

Но оставим технические подробности инженерам. Для нас гораздо важнее, что плата отлично выполняет свою роль в любых «видах работ» — и в играх, и в кино, и даже при исиолнении караоке. Можно посетовать только иа нестандартный выход для центральных сателлитов и сабвуфера (трехконтактный мини-джек). Впрочем, пока что на рынке все равно слишком мало качественной 6.1- и 7.1-канальной акустики.

Audigy 2 отлично оснащена и укомплектована, с ней поставляется масса самого различного программного обеспечения. Поддержка EAX Advanced HD, формата Dolby Digital EX 6.1, а также формата DVD-Audio 24-bit/192 кНz обусловили высшие оценки платы в тестах, а выносной модуль для отсека 5,25° модс-



ли Platinum и прилагающийся пульт дистанционного управления обеспечивают максимальные удобства в эксплуатации. Абсолютно заслуженное звание победителя теста!

CREATIVE SB EXTIGY

Цена - \$147

+ Легкость в установке; возможность самостоятельной работы

Нет поддержки загружаемых банков инструментов для МіОІ Решение «на любителя»

Одно из немногих аудиорешений, работающих по шине USB. Назвать Extigy «звуковой платой» не поворачивается язык, скорее, это «звуковой процессор», поэтому далее будем называть ее просто имснем собственным.

Extigy пеплохо звучит, обладая приличным занасом громкости, особенно на выходе для наушников. Правда, в пей единственной из всех плат Creative отсутствует поддержка SoundFonts, что может песколько разочаровать любителей караоке.

Extigy поддерживает EAX Advanced HD, о чем свидетсльствуют надпись на лицевой панели и красивая реверберация в UT2003. Просмотр DVD

также не вызвал особых проблем. При декодировании звуковой дорожки на панели Extigy загорается индикатор «Dolby Digital» – видимо, чтобы убедить пользователя, что декодер действительно работает.

К Ехціду прилагается пульт дистанционного управлення, что, несомненно, сделает ее использование более удобным. А возможность работы бсз подключения к компьютеру в качестве АСЗ-декодера может пригодиться при ностроении

домашнего кинотеатра на базе бытового DVD-плеера.

Таким образом, ссли вы интересустесь впешними звуковыми решениями, Extigy

явно стоит того, чтобы обратить на нее внимание.

TERRATEC SIXPACK 5.1+

Цена – 424 грн Наличие оптических цифровых

входа и выхода

Шум при прослушивании в наушниках

Явный конкурент Audigy, но не− сколько завышена цена

Бюджетное мультимедийное решение от именитого немецкого производителя профессиональных звуковых плат. Как и продукт от Hercules, SiXPack 5.1+ реализована на чине Crystal CS4630 Cold Fusion. Тем любопытное оценить, чем же платы отличаются в звучании и в работе.

Интересная, хотя наверняка и не самая востребованная особенность SiXPack 5.1+ – внешние разъемы на планке продублированы внутренними колодками контактов. То есть при необходимости с любого внешнего разъема можно снять сигнал для его дальнейшего вывода куда-нибудь внутри компьютера,

Звучание на мониторной акустикс — на уровне остальных плат среднего ценового днапазона. Линейный вход совмещен с ныходом для наушников, режим ра-



боты выбирается с помощью пары джамперов. Выход для наушников при этом весьма громкий, но даже при всех выключенных входах сильно шумит. слышны наводки от остальных внутрешиих компонентов ИК, за что и снижена оценка звучания в музыке.

В панели управления можно включить 10-полосный графический эквалайзср, пользоваться которым в большинстве случаев гораздо удобнее, нежели параметрическим эквалайзером Audigy. Плата поддерживает загружаемые банки инструментов в формате DLS, с ограничением их размера до 8 МВ.

Подробнее о разнице и работе систем 3D-позицнони рования Sensaura и EAX читайте в комментариях к тестам, здесь же отметим только, что включение/выключение Sensaura для этой платы требует перезагрузки компьютера.

При воспроизведении DVD идущим в поставке проигрывателем WinDVD возникли проблемы в виде щелчков и потрескиваний звука. «Вылечить» их удалось переходом на PowerDVD — работа платы с ним была безукоризненной.

В итоге, Terratec SfXPack 5.1+ оставило неоднозначное впечатление, Учитывая ее стоимость, она могла бы звучать и получие.

TERRATEC DMX GFIRELT

Цена - 819 грн

Отличное качество аналоговой части; референсный звук
Поддержка MIDI на рудиментар—

ном уровне

Профессиональная плата с удачно добавленной «мультимедийностью»

Если позиционирование SiX-Pack 5.1+ как мультимедийного продукта было сразу заметно, то DMX 6Fire – это, скорее, плата профессионального уровня, в которую добавили поддержку некоторых мультимедийных функций.

В DMX 6Fire применены DSP-процессор IC Ensemble Envy24 и кодеки АКМ АК4524VF, часто встречающиеся в про-



фессиональных звуковых платах начальной ценовой категории. На профессиональность косвенно указывают также панель управления с достаточно нетипичным, но весьма удобным дизайном, аналоговые усилители на входах и обилие настроек тонких параметрои работы.

Плата «честно» оцифровывает звук без лишиих преобразований частоты сэмплирования во всех режимах, вплоть до 24-bit/96 кНz. Поэтому именно она использовалась нами для снятия результатов измерений ее соперииц. Собственные результаты измерений фронтального выхода DMX 6Fire, а также прослушивание на мониторной акустике и в наушниках позволяют поставить ее по качеству звука рядом с ближайшим конкурентом от Сгеative - SB Audigy 2, Плата от Terratec звучит чуть менее *ярко», по вместе с тем очень чисто и детально. Отдать же однозначное предпочтение одной из плат мы затрудни-

Поддержка MIDI-синтеза реализована минимально, чтобы не сказать «никак», но это вполне оправданно, учитывая позиционирование платы как профессионального продукта для работы с аудно – те, кому нужны серьезные MIDI-возможности, наверняка будут использовать другие, также профессиональные решения.

Благодаря Sensaura 3DPA плата неплохо звучит в играх. Поставляемый с ней РоwcrDVD 3.0 позволяет в полной мере наслаждаться просмотром DVD, а входящее в поставку программное обеспечение - Steinberg Wave-Lab 2.0 и Emagic Logic - дает возможность сразу приступить к работе тем, кто приобрел плату для музыкального творчества. Кроме DMX 5FireLT, существует также вариант платы с выносным модулем 5.25", не попавший на тестирование, но рассматривавшийся нами ранее (bttp:// www.itc.ua/article.pbtml? ID=9538).

Теггатес DMX б¥ігеLТ будет для вас оптимальным выбором, если вы работаете со звуком, но не хотели бы также лишать себя и мультимедийных «удовольствий».

HERCULES GAME THEATER XP 6.1

Цена - \$109

+ Качественное решение с внешним блоком за весьма умеренную цену

Треск потенциометра регулятора громкости для наушников в нашем экземпляре

При выборе платы с внешним выносным блоком рекомендуем присмотреться к ней повнимательнее

Эта плата продолжает линейку Hercules Game Theater от компании Guillemot – на этот раз с поддержкой дополнительного тылового центрального громкоговорителя для формата 6.1,

Собственно, практически все разъемы сосредоточены на выносном блоке, соединяющемся с платой толстенным кабелем. При установке рекомендуем убедиться, что кабель надежно закреплен, так как своим весом он способен сутащить за собой со стола и сам внешний блок.

Радует возможность подключить акустические системы с помощью как стандартных мини-джеков, так и RCA-разъемов («тюльпанов»). Правда, центр и сабвуфер подсосдиняются только с помощью RCA, а задний центральный громкоговоритель для формата 6.1 придется включать через выход для наушников.

Плата базпруется на том же Crystal CS4630 Cold Fusion, что п SiXPack 5.1+, поэтому воз-



тестовая лаборатория

во многом одинаковы – тот же 10-полосный эквалайзер. DLS-банки инструментов и поддержка Sensaura 3DPA.

Звучание платы — вполне на уровие. Слегка подкачал только выход на наушники, при регулировке громкости ручкой потенциометра в наушниках раздается хорошо слышимый шорох. Хотя, возможию, нам просто попался такой экземиляр. В играх плата проявила себя на уровне всех остальных с поддержкой Sensaura 3DPA, при просмотре DVD с помощью входящего в поставку PowerDVD пикаких проблем не возникло.

Таким образом, если вас интерссуют зпуковые решения с выносными модулями, Game Theater XP предостапляет очень привлекательное соотношение цена/функцвональность. В прошлом году Game Theater XP стала победителем мегатеста и очень достойно показала себя в этот раз. Весьма порадовала и беспроблемность ее работы. В общем – так держать. Hercules!

ASUS PAGE-V ONBOARD

цена - \$0 (условно)

 Встроенное решение, достающееся «в довесок» к качественной материнской плате

Ограниченное число разъемов; качество звучания все же несколько не дотягивает до «настоящих» звуковых плат

1 Обладателям материнской платы с таким звуком вряд ли имеет большой смысл «апгрейдиться» на что-то ероде SB Live!, Если хочется более качественного звука, приготовьтесь заплатить больше

Каким образом в тест обычных зиуковых плат попал интегрированный в материнскую плату звук? Все очень просто; наша тестовая система была собрана на бязе ASUS P4GE-V, и в процессе тестирования пам показалось любопытным сравнить — насколько же ее встроеный звук (ADI1980) уступает дорогим и именитым звуковым платам?

Представьте ссбс наше удивление, когда выяснилось, что все не так плохо, как ду-



малось! Тестирование показало, что такое решение без проблем справляется, например, с окружающим звуком в играх либо с воспроизведением звуковой дорожки при просмотре DVD.

Но все же измерения и прослушивание музыки с помощью мониторных АС и наушников расставило исе по своим местам. В режиме 16-bit/44 кНz измерения выявили некоторый завал по перхам и чудовищиме цифры интермодуляционных искажений, а в наушниках достаточно четко прослушивались высокочастотный шум и наводки.

Кроме того, «владелец» такого звука весьма ограничен в разъемах. Так, линейный и микрофонный входы при персключении в режим «5.1» начинают работать как выходы для тыловых сателлитов и центра/сабвуфера. Правда, в комплекте с илатой поставляется планка с цифровым выходом, а также разъемом Gamc/MIDI.

Таким образом, подобное решение вполне способно удовлетворить потребности в звуке владельца мультимедийной акустики, а учитывая, что достается оно практически *даром» (конечно, если не брать во внимание стоимость материнской илаты) – и успешно соперничать со звуковыми платами начального уровия.

Но ссли вы действительно цените хороший звук, будьте готовы все же раскошелиться на пастоящую звуковую плату,

Необходимо подчеркнуть, что качество истроснного звука зачастую все еще слишком зависит от применяемого разработчиками кодека, а ADI1980 начал только относительно педанно появляться в самых новых материнских платах,

КОММЕНТАРНН X ТЕСТАМ Музыка

Возможно, для кого-то такой вывод покажется неожиданным, а то и просто непероятным, по все же самым главным результатом этого теста стал следующий: при наличии высококлассной акустической системы любая из представленных в тестировании плат звучит... просто отлично! Разница в звучании между ними, безусловно, существует, однако на наш взгляд (точ-



ASUS P4GE-V ONBOARD ★★☆☆

цена \$0 (условно)

Музыка ★★★☆☆

Нгры ★★★★☆ Кино ★★★★★

Функциональность ***

нее – слух) – она вссьма небольшая. Речь идет о нюансах, которые с трудом выявляются даже при быстром пере-

ключении с одной платы на другую, Если же к плате подключена мультимедийная акустика, не стоит даже пытаться искать эту разницу!

Некоторые дополнительные различия, величину которых мы постаражнеь отразить в данной оценке, появляются при прослушнванни музыки с помощью качествеиных наушников - в частности. такие недостатки некоторых плат, как высокий фоновый шум выходов для наушии. ков, наводки, потрескивания статического электричества и т. д. И становится понятным. почему цены различных плат подчас отличаются в несколь-KO D33.

Резюме: задумываться об апгрейде звуковой платы типа SB Live! 5.1 для получения более качественного звука при воспроизведении музыки имеет смысл только тогда, когда именно плата является очевидным узким местом звукового тракта. До тех же пор, пока в связке с платой применястся любая мультимедийная акустика, эффект от такого апгрейда будет неощутим.

Игры

EAX Advanced HD привносит в игру качественную реверберацию и повышает реалистичность звука в окружающем пространстве. И это не просто рекламное заявление, это действительно так; чтобы убедиться, достаточно запустить Unreal Tournament 2003 и выбрать в установках аудно «Hardware 3D Andio + EAX», 11a открытых участках уровней UT2003 эффект слабее, но в полную меру проявляет себя в больших закрытых помещениях, гдс звука ппогда становится даже слишком много.

В Sensaura 3DPA звук гораздо «сушс», но оценка позициоппрования от этого только выпгрывает, Что лучше: красивая реалистичная реверберация, которая рискует превратиться в кашу из различных звуков и их отражений (особенно - в наушинках), либо четкое, по сухое звучание, облегчающее определение позиции источника звука в пространствс - дело вкуса. Нам больше понравился первый вариант. ведь не 3D-action единым увлекаются все поголовно, Кроме того, при желянии реверберацию в EAX Advanced HD можно отключить, п звучание двух систем станет достаточно похожим.

И тем не менее качество звукового со-

провождения даже в новейших играх, на наш взгляд, оставляет желать лучшего. Будем падеяться, что с ростом мощности процессоров и скорости видеоакселераторов у разработчиков когда-нибудь все же появятся время и ресурсы на реализацию в играх высококачественного звука. Честное слово, мы даже согласны пграть в меньшем разрешении, но с лучшим звуком, если это вдруг потребует таких жертв...

Кино

Новые веяния моды — стандарты окружающего звука 6,1 и 7.1. Один либо два дополнительных громкоговорителя устанавливаются позади зрителя, делая более точным позиционирование тыловых источников звука, а общее звучание — еще более «окружающим».

Разработчики звуковых плат живо отреагировали на это нововведение, и поддержка семии восьмиканального звука постепенно становится обяза-

Right Mark Audia Analyzer 4.3, баллы

Creative SB Livel 5.1 Digital 4.3

Creative SB Audigy Platinum EX

Creative SB Extigy 4.78

SB Audigy 2 Platinum EX

Creative SB Extigy 4.78

Terratec SiXPack 5.1+1 4.64

Hercules 4.37

ASUS P4GE-V 0nboard 4.37

ASUS P4GE-V 0nboard 3.22 3.4 3.6 3.8 4 4.2 4.4 4.6 4.8 5

Фронтальный выход Выход для наушников Тъмповой выход

тельной для всех новинок в этой области. Но, приобретая многоканальную акустику к вашей звуковой плате (или наоборот), постарайтесь предварительно убедиться, что они «совместимы» на уровне разъемов, иначе придется повозиться с поиском в продаже или изготовлением соответствующих переходников,

Целью нашего тестирования было выясинть, не появляются ли при просмотре DVD какие-либо проблемы, нет ли выраженных артефактов в звучании (щелчков, пропусков, треска и т. д.), В результате оказалось, что даже ссли таковые возникают, они легко подлаются исправлению с помощью перехода на другой программный проигрыватель DVD либо более новую его версию. Поэтому всем платам в этом тесте была выставлена оценка «отлично».

выводы

Самой доступной звуковой платой и, пожалуй, самой понулярной (причем вполне заслуженно) для домашнего театра была и остается SB Live! 5.1. При цене в \$36 предоставляемые ею возможности и качество звучания падолго удовлетворят меломанов и любителей кино, поэтому неудивительно, что эта плата продолжает оставаться «хитом продаж».

Альтернативой ей постепенно становятся дешевые звуковые решения, интегрированные в материнские платы. Необходимо еще раз подчеркнуть, что такой относительно неплохой звук, как ADI1980, встречается пока что достаточно редко.

Если вам надоело возиться с различными разъемами звуковой платы с тыльной стороны корпуса — к вашим услугам линейка компании Сгеличе со словом «Platinum» в названии модели. Если же вы хотите установить шумный компьютер куда-нибудь подальше в тумбочку стола и при этом пореже се открывать, рекомендуем обратить внимание на Hercules Game Theater XP.

Для людей, занимающихся созданием музыки на ПК, а также просто всем, для кого референсное качество записи/воспроизведения стереозвука превыше всего остального, можно порекомендовать илату DMX 6FireLT.

Ну а если вам нужна звуковая плата, способная великоленно справиться с любой задачей, – будь то качественное воспроизведение музыки, игры, просмотр DVD, даже караоке, – наплучшим выбором для вас бесспорно станет Creative Audigy 2.

Иптересно, сможет ли ктонибудь в ближайшем будущем реально потеснить Creative на мультимедийном аудно-Олимпе? Судя по недавним анонеам новых звуковых плат, интрига в этой области только начинает закручиваться. Так что — готовьтесь «навострить уши»!

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАННЯМИ:

Alesis	A&T Trade	(044) 462-5835
Creative	ELKO Kiev	(044) 461-9670
Hercules	Entry	(044) 246-8462
Terratec	«Фолгат»	(044) 451-4021





Олег Данилов, Тарас Олейник, Сергей Светличный

Квн поназвп наш тест аудионарт, в современнын домвшних ПК узким местом при воспроизведении звунв уже являются не сами аудиоплаты, выдающие звун заведомо высоного начества, а подилюченные и инм нолонии. Именно поэтому мы решипи провести тщвтельное тестирование анустичесних систем 2.0/2.1 среднего и веринего ценового диапазона.

очему планка начальной стоимости для акустнки была установлена нами на уровне \$50? Во-первых, более дешевые системы заведомо не смогут достойно «подыграть» аудиокартам, выпущенным в течение последних двух лет. Во-вторых, в процессе тестирования мы убедились, что о качественном звуке систем стоимостью даже до \$100 говорить еще рано.

Почему наш тест охватывает только акустические системы 2.0 и 2.1? Если говорить о музыке, то записи DVD-audio в формате 5.1 все еще большая редкость - основным музыкальным форматом по-прежнему остается стерео. Еще один фактор, заставивший нас провести данное тестированне, - питерес к акустике 2,1 со стороны читателей. Ведь в Украше пока что не так уж много систем 4.1, 5.1 и тем более 6.1, применяемых в связке с домашним ПК. Причиной тому и их высокая сточмость, и банальная пехватка места в наших квартирах для их установки. Кроме того, многие колонки, участвующие в этом тесте, имеют «старших сестер» в комплектации 4.1 и 5.1, использующих точно такис же сателлиты и сабвуферы, а посему читатели могут сделать выводы о звучании некоторых 5-6-компонентных комплектов.

Мы сконцентрировали винмание на музыкальных способностях акустических систем, построив на этом все тестированис, и сознательно проигнорировали звучание колонок 2.1 в нграх и при просмотре DVDфильмов. Дело в том, что именно музыкальные композиции лучше всего позволяют выявить достопиства и педостатки акустики. Качественные системы, получившие высокие баллы в тесте, заведомо хорошо будут звучать и в играх, и в кинофильмах. К тому же, если речь идет об играх, современные технологии трехмерного звучания, такис, как EAX Advanced HD II Sensaura 3DPA, дают возможность с помощью специальных HRTFфильтров добиться вполне точного позиционирования источника звука в наушниках или на двух сателлитах. Что ж, перейдем собственно к результатам тестирования.



ALTEC LANSING 221 ★★☆☆

Цена - \$60

Заучанне ★★★☆☆

Дизойи ★★★★☆

Кочестао

ноиструнции ****

Мягкие качественные верха; мини атюрность; интересный дизайн Глухой, неглубокий бас; нехватка средних частот; невысокая мощность

Система играет соответственно своему размеру. Это один из самых миниатюрных комплектов 2.1

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ 2.0/2.1 ОТ \$50 ДО \$100

В ценовой категории от \$50 до \$100 выбрать лучшую акустику оказалось не просто сложно, а очень сложно. Дело в том, что ни одна из представленных здесь пятнадцати систем не продемонстрировала такого звука, который позволил бы ей безоговорочно победить. Системы, не удовлетворнящие нас своим зву-

чанием, не описываются в результатах тестирования, и в целях экономии места мы не приводим их фото.

В принципе, наибольшие шансы на выпрыш были у SVEN SPS-747, но такие фатальные минусы, как отсутствие в комплекте кабеля для подключения к ПК (mini jack), который необходимо покупать отдельно, отвратительная магнитная защита, исключа-



ALTEC LANSING 321

Цена - \$90

Заучание ★★★★★

Дизайн ★★★★☆ Качаство

Качество нонструнцин $\star\star\star\star\star$

Мягкие качественные верха; достаточная мощность; неплохой дизайн Бас немного глуховат; ощущается небольшая нехватка средних частот

Лучшая в нижнем ценовом диапазоне система, хотя и дороговата

ющая установку комплекта вблизи монитора, и перавномерное качество сборки систем, разиящееся от партин к партии, не позволили им вырваться вперед. Еще один минус этой акустики, как ни странию, ее «грандпозный» внешний вид. По нашему мнению, такой дизайи пельзя назвать компьютерным, и рядом с ПК колонки будут выглядеть несколько диковато. Звучание

комплекта можно считать весьма приличным, хотя и немного глуховатым. Эту акустику необходимо обязательно прослушивать перед покупкой, в противном случае вы имеете шане приобрести бракованный экземпляр.

Вторая спстема от SVEN – SPS-866 хотя п не хватает звезд с небес и имеет некоторые провалы в звучании, из которых напоолес



ALTEC LANSING ATP 3 ★★☆☆

Цена - \$90

Звучание ★★★☆☆

Дизайн ★★★★★

Качестао

ноиструнции ***

• Отличный сабвуфер, дающий глубокий и мощный бас; великолепный дизайн

Недостаток средних частот, резкие и ненатуральные высокие; резонанс сателлитов на средней громкости К этому бы сабвуферу да другие сателлиты – цены бы системе не было



ALTEC LANSING XA 3021 ★★★☆

Цена — \$84

Заучание ★★★☆☆

Дизайн ****

Кочество

нонструнцин ★★★★☆

Авангардный дизайн; возможность подключения к ПК, телевизору; два выхода на наушники

Ненатуральное звучание; неглубокий бас; искажения на средней громкости Все-таки эта система в лервую очередь игровая, хотя за дизайн ей можно простить многое

тестовая лаборатория

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все комплекты подключались к звуковой карте Crealive Audigy 2 либо к линейному выходу, либо к цифровому (при наличии соответствующего входа уакустической системы). В качестве референсной системы использовалась пятикомпюнентная акустика Altec Lansing 641 в варианте воспроизведения стерео.

Звучание оценивалось группой экспертов на ряде композиций. В Black Crow и Picture ol My Lile (Јатпігодиаі) проверялись чистота и прозрачность высоких частот, «музыкальные способности» сабвуфера определялись на композициях Miss Saп французского композитора Eric Serra (бас-гитара), контрабасе в Come On in My Kitchen (Cassandra

заметны глуховатые, педетальпые верха, благодаря самой низкой в тесте цепе (\$50) заслуженно получает звание «народной системы» и «Выбор редакции: лучшая покупка»,

По качеству звучания самая выдающаяся система в нижнем ценовом диапазопе Altec Lansing 321, хотя и здесь не обощлось без минусов. При очень качественных верхах и достаточно глухонаты, к тому же ощущается некоторый дефицит средних частот. Тем не менее по качеству звука это лучшая акустика 2.1 в среднем ценовом диапазоне, хотя стоимость 321-й модели и приближается к верхней его планке.

Ее младшая сестра – система Allec Lansing 221 – одна из самых миниатюрных в тесте, что не преминуло сказаться на ее качестве. Крохотный сабвуфер просто не в состоянии дать достаточно глубокий и мощный бас, к тому же лишенным одного динамика сателлитам существенно недостает средних частот, хотя нысокие, как у всех колонок Altec Lansing, очень мягкие и детальные.

Еще одну систему Аltec Lansing ATP 3 подвела необычная конструкция сателлитов. При потрясающих басах, четко играющих до самого низа (сабвуфер вообще лучший в средней категории), среднечастотный динамик, направленный прямо вниз, в стол, вызывает резонанс даже при невысокой громкости, к тому же недоста-

Wilson) и i i е е е (Tort Amos) — причем в последней не «сфальшивить» удалось буквально считанным комплектам. Естественность среднечастотного диалазона проверялась на песне Земфиры «Доказано».

Кроме того, способности акустических систем тестировались «забойным» треком Fa all y'all рэпперской команды Da Bral, Street Gold Baby от Supercharger стал самым экстремальным тестом сабвуферов на прочность и на способность к «глубокому погружению», а что касается Voodoo People (Haiti Island Remix) от Prodigy — мало каким комплектам удалось справиться с вступлением к этой песне и не заставить слушателя поморщиться от резких «верхов».

ток средних частот здесь очень велик. Высокие же у этой системы показались нам резковатыми и на фоне конкурентов.

Последняя из систем Altec Lansing в этом ценовом диапазопе — XA3021 — знучит совсем немузыкально, но за авангардный дизайн и многофункциональпость (ее можно подключить не только к ПК, по и к любой шровой приставке последнего поколения или к телевизору) ей можпо простить многое. Это шровая акустика, прослушивать на ней музыку мы не рекомендуем.

Единственная акустика с цифровым входом по цене до \$100 – Стеаtive Inspire 2.1 Digital 2800 – показала весьма неплохое звучание, особенно в блеах, тем более при таком небольшом размере сабвуфера, по малая мощность, излишне резкие высокие и некоторый недостаток средиих частот не позволяют ей бороться за победу.

Системы Lablec (Pulse-420), Logitech (Z-340) не вызвали у нас особых восторгов, хотя и провальными их назвать иельзя. Все это уверенные середнячки, имеющие и достоинства, и недостатки, причем их стоимость (\$50–55), как и звучание, не очень отличается друг от друга.

Нтак, в этой категории побеждают Aliec Lansing 321 как «Лучшее качество» и SVEN SPS-866 – как «Лучшая покупка». Также мы можем порекомендовать обратить вишмание на системы SVEN SPS-747 и Creative Inspire 2.1 Digital 2800.

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ 2.0/2.1 ДОРОЖЕ \$50

ARTO INSEGRAC UNI	1 CINIDI S'0/5'1 T	Indaws 2	90
Модель	Мощность сум- марная (сателлиты/ сабеуфер), Вт RMS	Количество динамиков (ВЧ/СЧ/НЧ)	Входы
Акустические системы от	\$50 до \$100		
Altec Lansing 221	20 (2 × 4,36/10,5)	Нет/1/1	mini jack
Altec Lansing 321	32 (2 × 8/16)	Нет/2/1	mini jack
Altec Lansing ATP 3	26 (2 × 5,6/15)	2/1/1	mini jack
Altec Lansing XA 3021	27 (2 × 5,5/16,5)	Her/1/1	RCA, доп. вход
Creative Inspire 2,1 Slim 2700	35 (2 × 8/19)	Нет/1/1	mini jack
Creative Inspire 2.1 Digital 2800	38 (2 × 8/22)	Нет/1/1	2 mlni jack + 1 di- gital SPDIF (RCA)
Hercules XPS 210	50 (2×10/30)	Нет/2/1	mini jack
Labtec Pulse 420	25 (2 × 5/15)	Нет/1/1	mini jack
Logitech Z-340	33 (2 × 6,5/20)	Нет/1/1	mini jack
Luxeon 2.0 BlueFox \$2	40 (2 × 20)	1/1/нет	RCA
Luxeon 2.1 BlueFox F2	60 (2 × 20/20)	1/1/1	mini jack
SVEN SPS-747 (B-747)	50 (2 × 25/нет)	1/2/нет	mini jack/RCA
SVEN SPS-866 (B-866)	40 (2 × 20/нет)	1/1/нет	RCA
TEAC PowerMax 500	22,5 (2 × 5/12,5)	Нет/2/1	mini jack
TEAC PowerMax 800	17 (2 × 2,5/12)	Нет/1/1	mini jack
Акустические си <mark>стем</mark> ы до	роже \$100		
Altec Lansing 2100	35 (2 × 7/21,5)	2/0/2	mini jack
Altec Lansing 621	143 (2 × 45/53)	1/1/1	mini jack, доп. еход
Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 2.1 250D	300 (2 × 75/150)	Нет/1/1	2 mini jack + 1 di- gital SPDIF (RCA)
JBL Media 100	12 (2 × 6)	1/1/нет	mini jack
JBL Media 200	20 (2 × 10)	1/1/нет	mlni]ack

Сабвуферы JBL отдельно от сателлитов не оценивались.

25

 $30 (2 \times 15)$

35

120 (2 × 60)

Нет/нет/1

Нет/1/нет

Нет/нет/1

mini lack

minl lack

minl jack

RCA



CREATIVE INSPIRE 2.1 OIGITAL 2BOO

Цена - \$95

JBL Media Sub*

JBL Media 2000

SVEN SPS-757

JBL Media 2000 Sub*

Звучание ★★★★☆ Дизайн ★★★★★

Качество

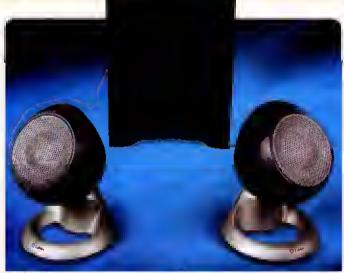
ноиструнции ★★★★☆

 Цифровой вход; весьма неплохой сабвуфер и качественные басы

Малая мощность; несколько резковатые верха; недостаток средних частот

В целом неплохая система, но сателлиты немного подкачали

Специальные возможности	Материал (сателлиты/ сабвуфер)	Размеры сателлитов (Ш × Г × В), мм	Размеры сабвуфера (Ш × Г × В), мм	Управление	Звучание	Дизайн	Качество конструкции	Рейтинг	Цена \$
Выход на наушники	Лластик/МDF	92 × 94 × 142	142 × 196 × 244	Device Velices		1			0.5
				Power, Volume		****	****	★★★☆☆	
Выход на наушники	Пластик/MDF	71 × 97 × 198	206 × 244 × 345	Bass, Volume, Power	****	****	****	****	90
Нет	Лластик/MDF	114 × 114 × 241	356 × 216 × 254	Volume, Treble, Bass	***	***	****	★★★☆☆	
ДУ, 2 выхода на наушники	Пластик/пластик	112 × 97 × 173	203 × 203 × 368	Power, Volume, эквалайзер	★★★☆☆	****	****	****	84
ДУ	Пластик/MDF	87 × 48 × 25	248 × 220 × 220	Bass, Volume	★★☆☆☆	****	****	**☆☆☆	85
ДУ	Пластик/MDF	92 × 96 × 112	260 × 240 × 240	Bass, Volume	****	****	****	****	95
Dual Satellites	Пластик/MDF	Н/д	Н/д	Volume, Bass, Treble, 3D, Power	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	52
Выход на наушники	Пластик/MDF	91 × 95 × 120	190 × 190 × 245	Power, Volume	***	****	****	*****	50
Выход на наушники	Пластик/MDF	83 × 109 × 125	228 × 250 × 218	Power, Volume, Sub	***☆☆	****	****	****	55
Коаксиальные динамики	MDF/HeT	130 × 285 × 300	Нет	Volume, Bass, Treble, Power	★★☆☆☆	***☆☆	★★★☆☆	**☆☆☆	52
Коаксиальные динамики	MDF/MDF	125 × 180 × 170	160 × 300 × 255	Volume, Bass, Treble, Power	★★☆☆☆	***☆☆	★★☆☆☆	** 章章章	53
Нет	MDF/HeT	148 × 232 × 524	Нет	Volume, Bass, Treble, 3D, Power	****	****	****	****	73
Нет	MDF/нет	161 × 230 × 355	Нет	Volume, Bass, Treble, Power	****	****	****	****	50
Выход на наушники	Пластик/пластик	64 × 85 × 160	162 × 215 × 180	Volume, Bass, Treble, Power	**\$\$\$\$	****	*****	**公会会	55
Нет	Пластик/MDF	88 × 135 × 148	165 × 320 × 207	Volume, Bass	★★☆☆☆	****	****	★★☆☆☆	55
ДУ, неодимовые microdrive	Пластик, металл/MDF	56 × 64 × 185	165 × 343 × 305	Bass, Volume, Power	****	****	****	****	109
ДУ, миларовые твитеры	Пластик/МОЕ	124 × 137 × 216	190 × 325 × 366	Bass, Volume, Power	****	****	****	****	137
ДУ, выход на наушники	Пластик/MDF	104 × 113 × 119	294 × 290 × 315	Treble, Sub, Master, Mute, Stand by	****	****	****	****	230
Выход на сабвуфер	Пластик	100 × 158 × 204		Volume, Tone	****	****	****	****	50
Выход на сабвуфер	Пластик	130 × 191 × 259		Bass, Volume, Treble	****	大大大大会	****	****	90
Line Out	MDF		185 × 306 × 257	Level					120
Line Out	Пластик	72 × 198 × 194		Bass, Volume, Treble	****	****	****	**党党会	100
Line Out	Пластик		135 × 276 × 254	Volume					100
Line Out	MDF/HeT	160 × 220 × 600	Нет	Volume, Bass, Treble, Power	**自会会	****	★★☆☆☆	**☆☆☆	106



LABTEC PULSE-420 ★★★☆☆

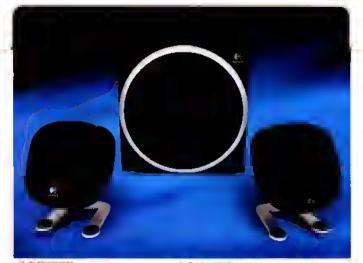
Цена - \$50 Звучание ★★★☆☆ Дизайн ***

Качество

конструкции ***

 Необычный дизайн, миниатюрность Глухое звучание всей системы; количество баса чрезвычайно зависит от расположения сабвуфера; нехватка высоких и средних

Самая дешевая система в тесте, но далеко не самая плохая



LOGITECH Z-340

Цена - \$55 Звучанне ★★★☆☆

Дизайн ****

Качество

нонструнцин ★★★★☆

🚣 Неннохой дизайн, качественная конструкция

Вялый бас; большой недостаток средних частот; звук не увлекает

Совсем немузыкальные колонки, хотя в играх должны звучать весьма неплохо



SPS-747 (B-747) **★★★★☆**

Цена - \$73

Звучанне ★★★★☆ Дизайн ★★★★☆

Качество

конструнции ★★★★☆

 Неплохое качество звучания; вну шительный внешний вид

несколько глуховатый звук: отвоатительная магнитная защита

Вполне достойные колонки, но у них слишком много мелких недостатков

Некомпьютерный дизайн; отсутствие кабеля с mini јаск-разъемом;

акустические системы 2.0/2.1 **ДОРОЖЕ \$100**

В ценовом дианазоне спыше \$100 ситуация прямо противоположная, Большинство из протестированных здесь систем показали высочайшее качество звучания, так что выбор победителей был даже более сложен, чем в предыдущем случае. Но, в принци- не,

за вычетом двух комплектов можно порекомендовать любые колонки, были бы деньги. Системы, не удовлетворившие нас своим звучанием, не описываются в результатах тестирования, и в целях экономии места мы не приводим их фото.

За право пазываться дучинми нз лучших здесь боролись три набоpa – Altee Lansing 621, Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 2.1 250D

и JBL Media 200 в комбинации с JBL Media Sub.

 Невысокая стоимость; качесі— SPS-866 (8-866) венная сборка; отличный внеш-**** ний вид Цена - \$50 Гулковатый корпус; глухие высокие Звучание ★★★★☆ Хотя в звучании этой системы и Дизайн **** есть провалы, низкая цена де-Качестар лает ее весьма заманчивой поконструкции **** купкой

Altee Lansing 621 - это практически копия нашей референсной системы Altec Lansing 641. Сателлиты в ней используются точно такие же, оснященные как средиечастотным, так и высокочастотным динамиком, только сабвуфер помельче. Эта акустика звучит изумительно - детально, четко во всем днапазоне, сабвуфер выдает бас до самых низов. Особо нас впечатлили

изысканные, кристально чистые верха сателлитов и ясные средние частоты.

Система Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 2.1 250D - единственная в верхней категории с цифровым входом, имеет сертификат качества ТНХ. Она оснащена двумя дополнительными аналоговыми входами и отличным пультом ДУ. Звучание этих колонок поражает экспрессией и яр-



ALTEC **LANSING 2100** ****

Цена - \$109

Заучание ★★★★☆ Дизайн ****

Качество

нонструнции ★★★★★

Потрясающий дизайн; великолеп ное звучание; глубокий и мягкий бас; отличные высокие и на удивление неплохие средние частоты Ощущается некоторая нехватка

Буквально идеальный вариант по соотношению цена/качество



ALTEC **LANSING 621** ****

Цена - \$137

Звучанне ★★★★☆ Дизайн **** Качество

конструкции ***

Изысканные детальные верха: мягкое сбалансированное звучание; глубокий бас до самых низов; отличный дизайн Ощущается нехватка мощности по сравнению с победителем теста.

Великолепная система для музыки; звучание настолько хорошее, что за нее не жалко любых денег



CAMBRIOGE SOUNOWORKS MEGAWORKS THX 2.1 2500

**** **Цена** - \$230

Звучонно ★★★★★

Дизайн **** Кочестае

нонструнции ***

 Потрясающий сабвуфер; очень глу бокий бас; хороший запас мощности; два аналоговых и один цифровой входы; сертификат ТНХ; отличный ДУ Подчеркнуто яркое звучание

Акустика просто заряжает массой положительных эмоций. Оснащение выше всяких похвал

костью красок, сабвуфер выдает мощнейший, очень глубокий и вместе с тем плотный, собранный бас. Нет недостатка и в средних частотах. Некоторые претензии можно высказать к необычной окраске высоких частот, но это уже дело вкуса. Мощность 250D просто поражает, для нас так н осталось загадкой, как такие небольшие сателлиты выдают настолько громкий звук.

Очень естественное звучание продемонстрировала связка IBL Media 200 н JBL Media Sub. Сателліты этой системы оказались чуть ли не лучшими в тесте, воспроизводя как детальные чистые верха, так и насыщенные средние и даже низкие частоты. Впрочем, использовать их без сабвуфера мы исрекомендуем, хотя компоненты этой акустики и продаются отдельно. Сабнуфер органично до-



JBL MEDIA 100 (+ MEOIA SUB) **★★★☆**

Цена - \$60 (+\$120 за сабвуфер)

Заучание ★★★★☆

Дизайн ★★★★☆

Качостао

КОНСТРУКЦИН ★★★★★

Отличные высокие частоты; глубокий бас сабвуфера; гибкость настройки Нехватка средних частот; недостаточная мощность; завышенная цена; призвуки на высокой мощности Весьма неплохая система, но непозволительно дорогая. Без сабвуфера использовать не рекомендуется

полняет звучание сателлитов, несмотря на то, что имсет некоторые призвуки на экстремальной громкости. Только явно завышенная цена этого комплекта и его «старость» (спстема уже снята с производства) не позволили JBL Медіа 200 бороться за победу.

Честно говоря, мы не смогли решнть, какая же нз двух оставинихся систем - Altec Lansing 621 нли Cambridge SoundWorks Mega-Works THX 2.1 250D - звучит лучше, это уже скорее дело вкуса и музыкальных предпочтений. Так, 621-я модель великолепно подойдет для классической и джазовой музыки, а 250D - для эперитчной молодежной и рока. Но все же благодаря большей функциональности и великолепной совместимости с ауднокартой, победнвшей в тестировании звуковых плат Сгсative Audigy 2, мы присуждаем знак «Выбор редакции: лучшее качест-BO» Cambridge SoundWorks Mega-Works THX 2,1 250D.

Об акустике JBL Media 100 в комбинации с JBL Media Sub, которую мы тоже не рекомендуем пспользовать без сабвуфера, можпо сказать почти то же, что и о старшей модели. Естествению, здесь мощность поменьше, и к тому же ощущается недостаток средних частот, Так что если уж выбирать из JBL, лучше покупать модель Media 200.

Откровенно порадовала нас еще одна система в верхнем ценовом днапазоне - Altec Lansing 2100. При весьма невысокой цене эта акустика демонстрирует высочаншее качество звучання, лишь немногим проигрывая лидерам. Перед прослушиванием у нас быль некоторые сомнения по поводу звучания системы, лишенной крупных динамиков. Но microdrive показали себя наилучшим образом, выдав весьма неплохие средние частоты при великолепных мягких верхах и вссьма глубоком басе. Это почти идеальный вариант по соотношению цена/качество в дианазоне свыше \$100, Altec Lansing 2100 заслуженно получает знак «Выбор редакции: лучиная покупка».



JBL MEDIA 200 (+ MEDIA SUB) ****

Цена - \$90 (+ 120 за сабвуфер) Заучание ★★★★★

Дизайн ***

Кочество

ноиструнции ***

Очень естественное звучание; сателлиты лучшие в тесте; великолелные средние частоты; глубокий бас Завышенная цена; небольшие приэвуки на высокой мощности

Одна из лучших систем в тесте, но. увы, излишне дорога. Без сабвуфера использовать не рекомендуется

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ КОМПАНИИ, ПРЕДОСТАВИВШИЕ ПРОДУКТЫ ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ

Altec Lansing, TEAC	«Фолгат ФТК»:	(044) 220-1396
Cambridge SoundWorks, Creative	ELKO Kiev:	(044) 461-9670
JBL.	«Вектра-Сервис»;	(044) 245-4068
Hercules	Entry:	(044) 246-8462
Lablec, Logilech	DataLux,	www.datalux.ua
Luxeon	LEO Computers:	(044) 488-0098
SVEN	«Зеленая волна»:	(044) 239-9889

Почем

Цена и производительность 30 современных процессоров

Максим Потапов

Два года назад мы задались волросом «Почем мегагерц?» в тесте процессоров с тантовыми частотами от 5GG до 950 MHz (www.itc.ua/4307). Кажется, с тех пор лрошло совсем немного времени, а счет ндет уже на гигагерцы. Мы рассмотрим 30 процессоров с тактовыми частотами от 1 до 3 GHz и определим самые скоростные и самые выгодные модели.

окупая новый tlK ішіі модернизируя старую систему, им прежде всего думаем о процессоре, воспринимая его как основу вычислительной мощи компьютера. lt стремясь получить заветные пигагерцы, пногда упускаем из вида то обстоятельство, что. кроме быстродействия, у СРИ есть и другая характеристика цена, которая включена в стоимость готового ПК, А ведь процессор может «съссть» дьвиную долю бюджета, выделенного для покупки или модернизации компьютера, и потому его цена должна интересовать нас даже в большей степени, чем тактовая частота. К счастью, сегодня можно подобрать процессор для любого кошелька, причем дешевый вовсе не обязательно будет медленным. Чтобы убедиться в этом, посмотрите на ценовую катсгорию до \$100 (см. днаграмму), где выбор чилов особенно богат.

Цена и быстродействие – главные, но не сдинственные критерии выбора СРИ. У каждой модели, представленной на

рынке (а мы говорим о самых популярных из них – Pentium 4, Celeron, Athlon XP и Duron), есть свои особенности, которые могут сыграть решающую роль при выборе. Давайте более пристально посмотрим на «семей-

Для оценки быстродействия процессоров применялись тестовые программы, которые довольно точно отражают производительность ПК в реальных приложениях. 3DMark2001 SE и PCMark2002 обладают самой обширной базой результатов, полученных пользователями со всего мира. Эта база, как и сами программы, доступна по адресу: www.futuremark.com. 3DMark2001 SE показывает быстродействие ПК в современных играх, которые активно используют как графический, так и центральный процессор. Чтобы свести к минимуму влияние 3D-акселератора, мы установили видеорежим 640 × 480 × × 16 bpp. Разница в результатах до 100 баллов не является существенной, так как она находится

ства» процессоров и заодно поговорим о результатах тестирования.

PENTIUM 4

Рептішт 4 — безусловно, самый мощный процессор современности. Особо ярко он проявил себя в пгровых тестах, вместе с тем пгры показали, что не только «гигагерцы» определяют быстродействие процессора. Судя по 3DMark2001 SE и Unreal Тоиглатсти 2003, перелом в противостоянии с Athlon XP происходит на модели Pentium 4 2,40B GHz, обладающей частотой шины FSB 533 MHz (о чем синдетельствует индекс В в на-

звании). Pentium 4 2,40 GHz и более младшие модели (за неключением Pentium 4 2,26 GHz) используют шину с частотой 400 МНг, что не позволяет им развить максимальное быстродействие. Такие процессоры можно рекомендовать разве что для модеринзации системы, если материнская плата не поддерживает шину FSB 533 MHz. В остальных случаях следует ориентироваться на повые модели с частотой 2,26 GHz и выше. Если младшая из них так и останется в дефиците, тогда придется заплатить чуть больше за Pentium 4 2,40В GHz, Цены на процессоры сипжаются доволь-

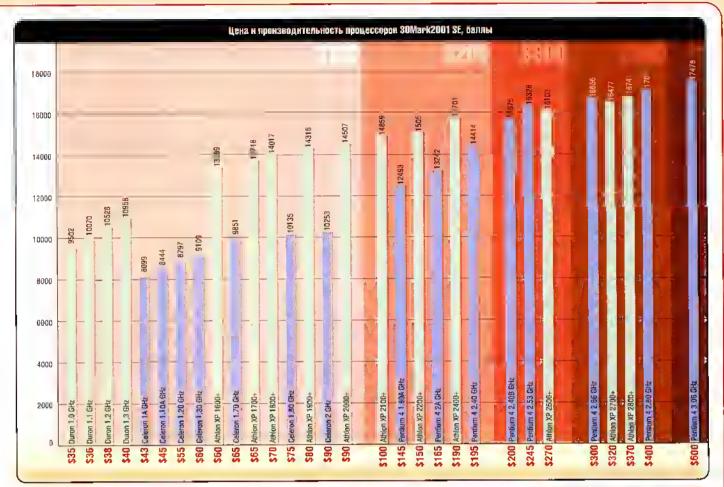
МЕТОДНКА ТЕСТИРОВАНИЯ

в пределах допустимой погрешности 3DMark2001 SE.

Тестовая процедура PCMark2002 Рго включает в себя задачи, с которыми регулярно сталкивается пользователь ПК, причем скорость их выполнения зависит главным образом от производительности процессора. Это открытие графических файлов, архивация данных, поиск слов в текстовом файле, декомпрессия МРЗ-файлов и конвертация аудио в формат МРЗ, а также обсчет трехмерной модели человеческих волос. Для результатов PCMark2002 Рго разницу в 20 баллов или выше следует считать значимой.

Unreal Tournament 2003 — игра, использующая самые передовые графические технологии и предлагающая удобные средства для тестирования (модуль benchmark.exe

можно найти в директории UT2003/ System). Быстродействие ПК в Unreal Tournament 2003 зависит в наибольшей степени от мощности центрального процессора. Чтобы свести к минимуму влияние 3D-акселератора на результаты, мы установили разрешение 640 × 480 и настрейхи, взятые из файлов mindetail.ini и mindetailuser.ini (с параметром mindesiredframerate=0) и скопированные в maxdetail.ini и maxdetailuser.ini, которые затем были защищены от записи. Мы приводим частоту кадров (fps) при облете уровней (flyby) и опускаем данные по сражению (botmatch) в связи с тем, что результаты Unreal Tournament 2003 в последнем случае не всегда являются корректными.



но быстро, так что недолго осталось ждать, пока Pentium 4 2.40B GHz станет самой привлекательной моделью с поддержкой шины FSB 533 MHz.

Что касается младших моделей Pentium 4, на рынке еще попадаются экземпляры с 256 КВ L2 Cache (кэш-памяти второго уровня), которые значительно уступают по быстродействию аналогичным процессорам с 512 КВ L2-кэша при той же или даже более высокой цене. Так. Pentium 4 1,80A GHz (индекс А в названии свидетельствует о 512 КВ L2кэща) в большинстве случаеш быстрее не только ∗староro» Pentium 4 1,80 GHz, но п

intel pentium 4

Pentium 1,90 GHz, а пногда п Pentium 4 2 GHz. Все модели Pentium 4 с частотой свыше 2 GHz имеют 512 КВ кэш-памяти второго уровня.

Максимальное быстродействие - не единстиенное достопиство Pentium 4. Это по-настоящему надежный процессор, что проявляется даже в его конструкции: кристалл Pentium 4 защищен от механических поздействий металлической пластиной, являющейся «по совместительству» распределителем тепла. Кроме того, Pentium 4 умеет самостоятельно синжать свои «обороты» при достижении критической температуры (что происходит, на-

ЛУЧШЕЕ

КАЧЕСТВО

пример, вследствие аварийной остановки кулера). Кстати говоря, даже старшие модели Pentium 4 без проблем прошли непытания на низкой частоте вращения вентилятора Volcano 7+, так что Pentium 4 является еще и самым «тихим» процессором. Залогом стабильности системы на базе Pentium 4 является тот факт, что комнания Intel сама выпускает наборы системной логики (чипсеты) для материнских плат, Таким образом, о Pentium 4 можно говорить как о самом качественном процессоре – в плане как быстродействия, так и падежпости и комфорта для пользователей.

Но за качество, как известно, приходится платить, И в данном случае платить немало: уровень цен на младіпне модели Pentium 4 не

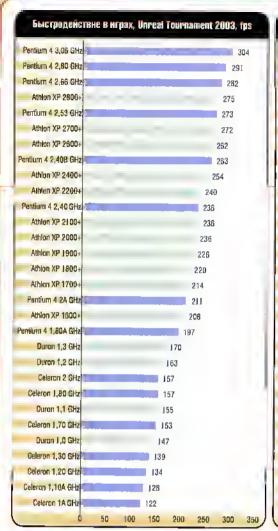
> опускается ниже \$130. Чтобы сделать цену ПК на базе Репцит 4 более привлекательной, производи-

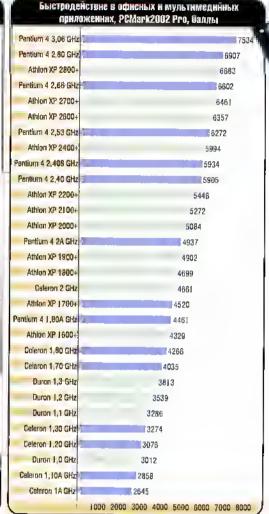
ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА ATHLON XP

Формула, по которой вычисляется индекс производительности Athlen XP (Y) из его реальной тактовой частоты (Х), выглядит примерно так: Y = 1,5X - 500. С ее помощью можно определить и реальную тактовую частоту: для Athlon XP 1800+ она coctabut (1800 + 500)/1.5 == 1533 МНz. Если вам лень считать, используйте специальный калькулятор, размещенный по адресу www.overclockers.com. au/techstuff/a gs calc. Для старших моделей принята своя система отсчета: Alhlon XP 2400+ имеет тактовую частоту 2 GHz, 2600+ - 2,13 GHz, 2700+ -2,17 GHz и 2800+ - 2,25 GHz.

тели зачастую предлагают «спартанскую экшпіровку компьютеров, экономя на оперативной намяти или иных компонентах. Другими словами, хорошо оснащенный компьютер на базе Pentium 4 дешевым не будет. Впрочем, английская народная мудрость гласит: «Мы не пастолько богаты, чтобы покупать дешевые вещи».

тестовая лаборатория





терных эптузнастов - пользователей, которые неплохо разбираются и компьютерном «железе». И тому есть несколько причин. Сам по себе Athlon XP процессор более привередливый, чем Рептіит 4. Он более хрупкий, так как его кристалл

пичем не защищей от поврежде-

ний, и потому устанавливать его

должен спецналист. Кроме того, Athlon XP более требователен к охлажденню: старшие модели нуждаются в кулерс с медной «подошвой» и скоростном вентиляторе в придачу. В этом мы убедились на практикс: Volcano 7+ на низких оборотах вентилятора не смог обеспечить стабильную работу Athlon XP 2600+, а ведь этот кулер представляет собой кусок меди массой с полкило. Наконец, по качеству и надежности связка «процессор AMD + чипсет VIA» хотя и ненамного, но отстает от варианта «процессор Intel + чипсет tntel»,

Что касастся рыночной ситуации вокруг Athlon XP, ведущие украннские производители не слишком эктивно продингают системы на базе этого процессора, А жаль, ведь для пашего пользователя, не «обремененного» излишком денежных средств, этот процессор является чуть ли не единственной возможностью получить высокопроизводительный ПК. Ведь когда мы говорим о соотношении цены и быстродействия, Athlon XP - наилучший вариант, и вряд ли эта ситуация измепится в ближайшем будущем.

ATHLON XP

Athlon XP - наилучший выбор для тех, кто желает получить нысокую производительность и при этом не разориться. Во всех тестах модели Athlon XP стоимостью до \$100 опережают процессоры Pentium 4, имеющие вдвое большую цену. Для пользователей, ограниченных в средствах, Intel может предложить лишь Celeron – процессор, который, мягко гово-

ЛУЧШАЯ

ПОКУПКА

ря, не выдерживает конкуренции с Athlon XP.

Безусловно, веем нам правится пдся «мощный процессор за \$60», тем не менее Athlon XP не назовень всенародным любимцем: он пользуется популярностью главным образом

V КОМПЬЮ-

КОНФИГУРАЦИИ ТЕСТОВЫХ СИСТЕМ

Для процессоров Pentium 4 и Celeron (1,7 GHz и выше) использовалась материнская плата АВІТ IT7-MAX2 V2.0 (BIOS it7pcf) на чипсете Intel i845PE. Для младших Celeion - ASUS TUSL2-C (BIOS 1012) на чиспоете Intel i815EP (B0 Stepping). Для Athlon XP и Duron - ASUS A7V8X (BIOS 1010) на чилсете VIA Apollo КТ400. Для всех систем применялись видеокарта Club-3D Radeon 9700 Pro. винчестер WD300BB и модуль памяти Corsair CMX512-3500C2 объемом 512 МВ, способный работать на частоте 434 МНz в режиме CAS=2 (для младших моделей

Сејегол использовались два модуля Transcend PC133 CAS2 по 256 МВ). Установки памяти соответствовали спецификациям модулей, при этом ее частота устанавливалась максимально возможной для каждого процессора.

Для охлаждения служил универсальный кулер Thermaltake Volcano 7+.

Программное обеспечение: Windows XP Professional SP1, 3DMark2001 SE Build 330, PCMark2002 Pro Build 100, Unieal Tournament 2003 Version 2136, драйверы ATI Catalyst 2.4 (7.79), VIA Hyperion 4.45v.





Максим Потапов

теперь - бесплатное до-

полнение к материалу

«Почем гигагорц? Цена и

производительность 30 современ-

ных процессоров», где мы погово-

рим о том, как получить не просто

дешевое, а совершенно бесплат-

пое быстродействие, Предупреж-

даем сразу: для разгона необходи-

иы навыки работы с компьютер-

ным «железом», а кроме того,

элсментарное человеческое везе-

ние, ведь процессоры имсют раз-

личный запас быстродействия и,

что даже болсс важно, различный

запас прочности. Использование

процессора за пределами его воз-

можностей - на более высокой

частоте или, что еще хуже, при

повышенном напряжении пита-

ния, может привести к его преж-

девременной «смерти», Да, разгон -

занятие не для слабонервных, но

судя по нашим результатам, здесь

есть ради чего рисковать: без осо-

бых усилий мы получили от про-

цессора Pentium 4 I,8A GHz еще

один гигагерц, и в разогнаниом

состоянии он опередил самыс до-

porne Pentium 4, работающие в

штатном режиме, а также любые

версии Athlon XP. Разумеется, ри-

сковать нужно с умом, и мы да-

дим несколько советов о том, как

сделать разгон процессора более

но очень хочется - то можно!

Винмание! Реданция «Домашиего ПК» предупреждает: рвзгои опасеи для вашего ПК и лишает прввв гарантийного ремонта или замены поврежденных компонентов! За последствня применення реномендаций двиной статьн редакция журнала и автор ответственности не несут!

CELERON H DURON Эти процессоры - аутсайдеры нашего теста, причем ситуания с Celeron особенно удручает, Он может похвастаться разве что своими тактовыми частотами, и цифра 2 GHz, которая появляется при загрузке ПК, - сдинственное утешение пользователя, отдавшего за такой процессор \$90. Судите camii: B Unreal Tournament 2003 модели Celeron с частотой от 1,70 GHz до 2 GHz уступпли сверхдешсвым Duron с частотой до 1,30 GHz. Что уже говорить о моделях Athlon XP, предлагаемых по той же цене, что и старшие Celeron, Где этот процессор проявил себя болес или менее достойно, так это в офисных и мультимедийных приложениях пакета PCMark2002 - хотя бы здесь «грубая мегагерцевая снла» обеспечивает преимущество. Таким образом, Celeron позволяст получить падежную систему на платформе Intel для решения обычных задач и запуска простейших игр.

Что же касается Duron, то этот процессор быстро уходит со сцены, как и младшис модели Celeron с частотой до I,4 GHz. Его место должен вскоре занять Athlon XP, что открынает для пользователей весьма заманчивые перспек-

эффективным и безопасным занятием. Самый первый и лучший способ разгона... не заниматься им пообще, а сразу купить процессор с требуемым быстродействием, Впрочем, с заоблачныин ценами

на старине модели Pentium 4 и Athlon XP этот совет так же полезен, как и «Лучше быть богатым и здоровым, чем бедным и больным», Но ссть и другая поговорка, о которой не стопт шкогда забывать: «За что не доплатинь того не доносншь».

Успешным разгоном можно считать тот, при котором мы получаем болес высокую производительность ПК, не используя дорогостоящих систем охлаждения и не повышая папряжение интания СРИ и других компонентов системы. Разумсется, стабильпость работы системы должна оставаться на том же уровпс, что и до разгона. В наших экспериментах мы старались придсрживаться этой концепции, и все результаты, которые мы получили, CORSAIR были достигнуты с помощью вполне доступного кулсра Thermaltake Volcano 7+

(подробнее о нем

читайте в «Домаш»

нем ПК+, № 7, 2002,

www.itc.ua/10424). При этом тестовая система находилась не в закрытом корпусе, а на столс в прохладном помещении. Для достижения самых высоких результатов нам иногда приходилось повышать напряжепие питания ядра, что, кстати говоря, закончилось печально для одного очень дорогого процессора (позже мы вернемся к этой теме). Применение систем водяного охлаждения (www.itc.un/ 10307) или элемента Польтье (www.itc.ua/7054) позволили бы достичь болес выдающихся результатов, но стоят они довольно дорого, и потому эксперименты

Откуда у процессоров «лишние мегагерцы? Дело в том, что

с ними не представляют большо-

го практического интереса.

процессоры с одинаковым ялром. но разной тактовой частогой сходят с одного и того же коивейсра. И уже потом, после тестирования, приобретают определенный рейтинг. Для выпуска моделей с более высокнян частотами ядро может подвергнуться доработке, но тогда и младшие модели станут выпускаются по новой технологии. То есть, если Pentium 4 с тактовой частотой 1.8 GHz делается по той же технологии, что и Pentium 4 2,8 GHz, несложно логалаться, что запас быстродействия у исго вссьма велик. Во всяком случае, нет причин сомиеваться в

> Память Corsair: 434 МНz в режиме CAS=2

том, что он сможет работать на частоте FSB 533 МНz, достигнув таким образом 2,40 GHz.

Чтобы определить версию ядра, использованного в данной молели Pentium 4, необходимо обратиться к справочнику зирport.intel.com/support/processors/ sspec/p4p.btm. Здесь мы видим, что Рептіит 4 3,06 GHz имсет ядро ревизии С1. У младших моделей может быть старое ядро ревизии В0 или повое - С1, и отличают их по коду S-Spec или же по папряжению питания, которос для нового ядра составляет 1,525 В, а для старого - 1,5 В. В нашем тесте участвовали процессоры ревизии СІ с тактовой частотой 2,53, 2,66 п 2,8 GHz, п

тестовая лаборатория



актовая частота процессора - не единственный фактор, определящий быстродействие системы. Существенный вклад вносят частоты шины FSB и памяти. Поэтому рядом с моделью процессора после значка @ указана частота, до которой он раэогнан (или штатная частота Athlon XP), а затем - частоты FSB и памяти. Для процессоров Athion и Duron эффективная частота FSB и памяти удваивается, для Pentium 4 и старших моделей Celeron эффективная частота FSB увеличивается вчетверо, а памяти - удваивается. Реальная частота процессора получается умножением указанной частоты FSB на определенный коэффициент.

Более полная статистика, собранная во время тестирования, находится на ДПК-CD или в online-версии статьи на www.itc.ua/dpk.

до 2 В. С другими процессорами Athlon XP мы решили быть поосторожнее и не увеличивали напряжение более 1.65 В. Мораль этой истории такова: дучше всего вообще не трогать регуляторы наприжения, Правда, в таком случае успех разгона будет зависеть главным образом от везения, ведь далеко не все процессоры способны стабильно работать на повышенных частотах при стандартном напряжении. Кроме того. придется всерьез подумать об усиленном охлаждении.

ти он получил от 1.9

Вообще говоря, в разогнациом состоянии процессор более чувствителен к высокой температуре, чем в штатиом режиме.

Для достижения рекордных тактовых частот процессоры приходится и буквальном смысле слова замораживать. Все процессоры Pentium 4, кромс модели 3,06 GHz, разогнанной до 3,45 GHz, без проблем прошли тестовую процедуру в самом тихом режиме кулера Volcano 7+ (около 3200 об/мин). Конечно, внутри закрытого корпуса этого было бы педостаточно, а летом для стабильной работы разогнанных Pentium 4 изверняка потребуется включить максимальную скорость вентилятора, что чревато высоким уровнем шума. С охлаждением Athlon XP ситуация еще серьезнее: старшие модели даже в штатном режиме не могут работать при инзких оборотах Volcano 7+, не говоря уже о разгоне. Получается, что и жаркую погоду придется вообще отказаться от разгона Ath-Іоп ХР нап же потратить немалую сумму на систему водяного охлаждения или комнатный кондинионер.

Мы возлагали большие надежды на появление младиних моделей Athlon XP с 0,13-микронным ядром, ожидая, что они позво-

лят достичь быстродействия старішіх Athlon XP, Но этого не произошло: максимум, чего удадось добиться от 0.13-микронного Athlon XP 1700+ (реальная частота 1,47 GHz) - это 1,91 GHz. И только старшие модели Athlon XP оказались способными к освоению частот свыше 2 GHz. но даже им не удалось догнать Pentium 4 1,80A GHz, разогнанный до 2,70 GHz. Впрочем, нельзя псключать возножности, что нам не повезло с конкретными экземплярами, и по мере отпалки 0,13-микронной техпологии процессоры Athlon XP станут более податливыми к разгону. Отличить новые Athlon XP от старых 0,18-микронных можно по кристаллу меньшего размера. имеющему продолговатую форму, и по паклейке, где указана модель (раньше эти данные напосилнеь на кристала).

Но есть одна интересная воз-

можность, о которой пладельцы процессоров Intel могут только мечтать. Все 0,13-микронные Athlon XP, побыванине в нашей Тестоной даборатории, имели разблокпропанный коэффициент умножения, что ипдпо по неповрежденным мостам L1 (меж-ДУ КОНТАКТНЫМИ ТОЧІСІМІІ НСТ ПООрезитили канавки). Это открывает потрясающие возможности для разгона: например, можно устаповить более высокую частоту FSB, не повышая тактовую частоту процессора. Какой от этого будет прок, судите сами: Athlon XP с тактовой частотой 1.74 GHz и частотами FSB/памяти 166/166 MHz оказался быстрее и нгровых приложениях, чем Athlon XP 1.8 GHz в режиме 133/200 МНг, Но и здесь есть свои пюансы: далеко не все материнские платы с поддержкой шины FSB 333 МНz позволяют произвольно менять частоту с 100 или 133 МНг до 166 МНг н выше, сохраняя в норме частоты PCI и AGP. 11 это одна из причии. почему для теста мы выбрали именно ASUS A7V8X, Другой момент - нестабильная работа материнских плат на частотах FSB и памяти спыше 166 MHz (333 MHz DDR). Tak, ASUS A7V8X, рассчитанная на работу с памятью DDR 400 MHz, не позволяет использовать два модуля РС3200 в их стандартном режиме 400 МНz, Более того, она не дает пспользо-

они достигли 2,94, 3 и 3,15 GHz соответствению. Повые Pentium 4 1,8A GHz имеют код SL6E6 и SL6LA. Pentium 4 2A GHz – SL6GQ и SL6E7, напряжение питания ядра – 1,525 В.

Справедливости ради заметим, что до какой бы частотымы не разгоняли младшие модели Репtium 4, получить полиоценный Репtium 4 3,06 GHz не удастся, педь в этом процессоре реализована технология Нурег-Тигеаding, дающая существенный прирост быстродействия ПК в условиях многозадачности. Подробнее о Нурег-Тигеаding читайте в «Домашнем НК», № 12, 2002 (www.itc.ua/11919).

Как уже отмечалось, повышение папряжения питания ядра может помочь разгону, но может и «убить» процессор. Поэтому нас прежде исего интересовали максимальные возможности процессоров на стандартном напряжении. Репціпт 4 2,40В GHz достиг 2,88 GHz, Репціпт 4 1,80А GHz — 3 GHz, а Репціпт 4 1,80А GHz — 2,7 GHz. Другны моделям для подобного разгона потребовалось повысить напряжение до 1,6 или 1,7 В. Репціпт 4 1,80А GHz пока-

зал просто феноменальные результаты, обогнан даже Pentium 4 3,06 GHz, работающий в штатном режиме. Таким образом, Pentium 4 1.80A GHz повтория успех легендарного Celeron 300A MHz, который на частоте 450 МНг в свое время показывал чудеса производительности. Поднимать напряжение питания ядра 0.13-микронного Pentium 4 выше 1.7 В не стоит, по уже при таком значении процессор иполне может выйти из строя. Связнио это, в частности, с тем, что материнские платы. как правило, добавляют напряжение сверх того, что требуется процессором или устанавливается пользонителем. Произподители объясияют это конструктивными особенностями материнских плат и желанием улучшить стабильность системы. Если с Pentium 4 эксперименты с напряжением ингания ядра нам сощли с рук, то с Athlon XP – нет. Чтобы повысить стабильность разогнанного Athlon XP 2700+, мы подняли напряжение питания с 1,65 до 1.75 В, после чего процессор вышел из строя. Как выяснилось из показаний системного мониторинга, в действительнос-

вать и один такой модуль на частоте 400 МНг, если процессор имеет штатную частоту FSB 333 МНz: уже при частоте FSB 150 MHz нельзя установить частоту памяти аспихронно. Что из этого получилось, судите сами: Athlon XP 1,87 GHz (150/150 MHz) оказался медленнее в 3DMark2001 SE, чем Athlon XP 1,47 GHz (133/200 MHz). Справедливости ради заметим, что в РСМагk2002, где тактовая частота происссора играет решающую роль, разрыв составил 1000 баллов в пользу Athlon XP 1,87 GHz (150/150 MHz), но в Unreal Tournament 2003 этот процессор совсем ненамного опередил Athlon XP 1,47 GHz (133/200 MHz). Таким образом, «играть» с частотами FSB н памяти следует весьна осторожно, И во ипогтах случаях единственным способом разгона разблокированного Athlort XP окажется повышение коэффициента умножения

Процессоры Diiron, как н «старые» Athlori Thunderbird (не XP), подвергаются «векрытию» с помощью простого карандаша. Для этого разорванные «мостикн» в ряду L1 необходимо «зарисопать» карандашом, причем так, чтобы не создать графптовых проводящих дорожек между сосединии мостами. Повышепис частоты FSB дает спои результаты и для Duron, а вместе с поднятием тактолой частоты он даже опережает Pentium 4 1.8A в провых приложениях. Впрочем, такой результат возможен дишь в том случае, если Duron установлен в материпскую плату с поддержкой скоростной памяти DDR, что встречается печасто.

FSB и памяти.

Младише процессоры Сеleron, используемые исключительно с памятью SDRAM, тоже на что-то способны. Если их сильно «напрячь», они почти догонят Репtium 4 1,80A GHz II значительно превзойдут Celeron 2 GHz, что нсудивительно, ведь Celeron Tualatin - это старый добрый Pentium III с частотой FSB 100 MHz. Разгон данных процессоров дается с большим

трудом и чреват повышенным напряжением питания ядра, нестандартными частотами РСІ п AGP, необходимостью применения самых качественных модулей памяти и интенсивного охлаждения. Подробнее об этих процессорах читайте в «Домашием ПК∗, № 3, 2002, www. itc.ua/9211.

Celeroit 2 GHz разогнался просто великолепно, что объясняется прежде всего тем, что оп



имеет 0,13-микронное ядро в отличис от 0.18-микронных моделей Celeron 1,7 GHz и 1,8 GHz. Конечно, разгон до 3 GHz делает Celeron болсе привлекательным, но не настолько, чтобы предпочесть его процессорям Pentium 4 1,80A GHz плп Рспtium 4 2A GHz, которые не нуждаются в экстремальном разгоне, чтобы побить Celeron 2 GHz, разогнанный до 3 GHz.

Итак, лучшие процессоры для любителей разгона - это обновленные Pentium 4 с напряжением питания ядра 1,525 В. С разгоном Athlon XP возни гораздо больше, и выпрыли не споль нелик, как с младшими Репішт 4. По получить от процессора стоимостью \$65-70 производительность уровня Pentium 4 2,40B или Athlon XP 2400+ (\$190-200) - Taкое позможно только с Athlon XP. Разгон Celeron и Duron поможет продлить жизнь старой системе, но если думать о радикальном повышении быстродействия, тогда придется «пересссть» на более перспективную машину на базе Pentium 4.

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ?

Тактовая частота процессора получается умножением частоты шины FSB (Front Side Bus), по которой СРИ «общается» с северным мостом чинсета и через него - с памятью, на определенный коэффициент. Стандартвымні частотамн FSB современных процессоров являются 100, 133, 166 МНг, именно они фигурируют в настройках материнской платы. Для процессоров Duron эффективная частота FSB составляет 200 MHz. для Athlon XP -266 или 333 MHz DDR (Double Data Rate), для Pentium 4 - 400 или 533 MHz ODR (Quad Data Rate), Celeron 1,7 GHz н старше - 400 MHz QDR. Для разгона процессора необходимо за-

дать более высокую частоту FSB или повысить коэффициент умножения, сели он разблокирован, Для того чтобы разогнанный процессор работал стабильно, требуются успленное охлажление и, как крайняя мера - повышенное папряжение питания ядра, памяти,

АGР и других компонентов системы. Важно помнить, что нысокая тактовая частота сама по себс не приводит к выходу разогнанного процессора на строя. Это происходит прежде исего из-за повышенного напряжения питания (что справедливо не только для процессора), а также пеледетние продолжительной работы в экстремальном температурном режиме, обусловленном нестандартной тактовой частотой.

При изменении FSB мснястся также частота шин PCI и AGP, что может привести к нестабильной работе плат расширення (например, звуковой платы и видсокарты). Некоторые модели материиских плат позполяют сохранить

частоту РСІ и АGP в пределах пормы при попыщении частоты FSB, и именно они дучше всего подходят для разгона, Другой момент, связанный с повышением частоты FSB, - изменение частоты, на которой работают модули оперативной памяти, что также может привести к нестабильной работе спетемы. И если даже предусмотрена возможпость сипжения частоты памяти с помощью соответствующего делителя, это не имеет особого смысла, так как при более медленной памяти разгон процессора теряет смысл. Таким образом, для эффективного рязгона необходимы самые качественные и скоростные модули памяти, подобные тем, что выпускаются компанией Corsair. Наконец, требуется хороший кулер, который обеспечит адекватное охлаждение разогнанного процессоря и убережет уши пользователя в штатном режиме работы, подобно тому как это делает Thermaltake Volcaпо 7+. оснашенный «коробкой передач».

В материнских платах обычно предусмотрены ередства регулировання тактовой частоты процессора, и чтобы воспользоваться ими, следует изучить руководство по эксплуатации. Большинство материнских илат длют возможность менять параметры работы процессора и других компонентов системы через BIOS. На ссгодняшний день лучшими платами для разгона являются те, что базпруются на чилcere Intel (845PE n VIA KT400, rak как они поддерживают самые скоростные типы памяти. Напболее удачные платы с точки зрения разгона выпускают компанни ABIT, ASUS и EPoX, но и другие произнодители изо всех сил стремятся облегчить жизнь любителям разгона.

пролукты предоставлены компаниями

	AMD	www.amd.ru
AMD	K-Trade	044) 252-9222
	«Версия»	044 554-2747
	ELKO Kiev	044 461-9670
intel	K-Trade	044 252-9222
	Представительство Intel в Украине	044 490-6488
ABIT	ABIT	www.abit.com.tw
ASUS	ASUSTeK Computer	www.asus.com.tw
Aaua	«Фолгат ФТК»	(044) 227-5143
Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
Corsair	Entry	(044) 246-8462
Thermaltake	NIS	(044) 234-3838

Цифровые фотокамеры. бзор новинок

Сергей Галушка

Представляем ввшему вниманию очередной обзор новинон цифровых фотоаппаратов. Тестовые сиимии ивходятся на дисие, идущем в номпленте с журналом. Там же можно озивномиться с таблицей, где собраны все основиые харантеристини описанных моделей. Напоминаем, что со временем все эти материвлы будут доступны и на ившем Web-сайте (itc,ua).

CANON DIGITAL IXUS V3 ****

Вена в Кневе - \$518

Модель имеет компактный корпус из пержавеющей стали. В отличие от Digital lxus V2 аппарат оснащен 3,2-мегапиксельной ИЗС-матрицей, более производительным процессором DIGIC (DIGital Imaging Core) 11 9точечной интеллектуальной системой автофокусировки (AiAF).

Устройство поддерживает технологию iSAPS (Intelligent Scene Analysis based on Photographic Space), суть которой сводится к следующему: при съемке каждого кадра камера анализирует условия фотографирования и сопоставляет эти данные с теми, что хранятся в специальной библиотеке статистической информации (Photographic Space data), после чего при необходимости делает корректировку параметров, 1 Для оптимизации экспозамера и баланса белого модель спабжена интеллектуальным датчиком, определяющим орнентацию камеры при съемкс.

Аппарат совместим со всеми моделями принтеров Сапоп для прямой печати, поддерживает технологию Exif Print. Помимо фотоизображений, Digital Ixus V3 позволяет записывать видеофрагменты продолжительностью до 3 мин со звуковым сопровождением, а также редактировать их без загрузки в компьютер, просматривать на экране телевизора, посылать друзьям по e-mail,

CANON POWERSHOT G3

Цена в **Киеве** - \$890

Аппарат орпентирован на опытных фотолюбителей и

полупрофесснопалов, он енабжен поворотным 1,8-дюймовым ЖК-монитором с изменяемым углом наклона. От предыдущей модели PowerShot G2 камера отличается полностью переработанным объективом, позполяющим проводить 4-кратное масштабирование изображения; 4-меганиксельной ПЗС-матрицей; новым процессором DIGIC, сущеетвенно повыснвшим точность автофокуспровки, скорость работы аппарата и срок автономной работы от аккумулятора.

Заметно улучшена эргономика, например, изменить формат записываемого файла на RAW теперь можно «п одно касание». Кроме того, на рукояти камеры появился диск управления, служащий для увеличения или уменьшения значений выбранных параметров.

В PowerShot G3 доступны 12 варнантов съемки - в том чиеле полностью ручное управление, два пользопательских настранваемых режима, возможен выбор точки фокуспровки и способа замера экспозиции.

Модель также поддерживает технологию iSAPS, спецификации Exif Print 2.2, совместима с полным набором вспышек Speedlite EX. Благодаря специальному байонетному креплению аппарат допускает использование фирменных теле- и широкоугольного конверторов.

CASIO EXILIM EX-S2/EX-M2 ****

Цена в Кневе -

EX-S2 - \$362, EX-M2 - \$399

Представив 2,11-мегапиксельные аппараты EX-S2 и EX-M2, Casio расширила линейку Exilim, где с весны 2002 г. насчиты валось только две модели (EX-S1 и EX-М1), снабженные 1,2-мегапиксельной ПЗС-матрицей. Все інфровые камеры серии Exilim имеют элегантный компактный металлический корпус (по габаритам он сравним с визитипцей).

Модель ЕХ-М2 отличается от EX-S2 паличием встроенного микрофона, а также способностью выполнять функціні діїктофона и МРЗ-плеера. Кроме того, с помощью ЕХ-М2 можно записынать озвученные видеофрагменты и каждый снимок снабжать коротким голосовым комментарием.

Аппараты оборудованы ярким ЖК-дисплеем с днагональю 1,6 дюйма, встроенной вспышкой, поддерживается 4-кратное цифровое увеличение синика с плавной регулировкой.











Обе модели имеют популярную функцию сюжетных програми Best Shot, облегчающих съемку в сложных условиях.

Цифровые камеры Exílim снабжены внутренней флэшпамятью смкостью 12 МВ, а в качестве дополіштельных носителей применяются карты памяти SD/MMC. Для связи с ПК через USB, а также подзарядки сменного аккумулятора используется док-станция, входящая в комплект поставки. Версия с МРЗ-плеером (ЕХ-М2) дополнена стереонаушниками и пультом ДУ.

CASIO QV-R3/QV-R4 ★★★★☆

Цена в Киеве -

QV-R3 - \$484, QV-R4 - \$546

Мода на элегантные, компактные, высокофункциональные цифровые камеры в цельнометаллических корпусах не обошла стороной и Casio. Компания представила две модели – 4,13-метапиксельную QV-R4 и 3,34-метапиксельную QV-R3, которые обладают наилучшим на сегодня соотношением цена/производительность в соответствующих классах техники. Аппараты оснащены объективами Рептах, позволяющими проводить 3-кратное масштабирование спима; встроенной фляш-памятью, емкостью 11 МВ; слотом для карт памяти SD.

Модели традиционно поддерживают функцию сюжетных программ Best Shot. Кроме того, процедура Pre-Shot поможет поместить собственный спимок на понравившийся фон. Режим Coupling Shot позволит сфотографировать двух человек без участия третьего и также расположить их групповой портрет на желаемом фоне.

Как по внешнему виду, так и по некоторым функциям устройства напоминают Pentax Орtio 330/430, к примеру, они поддерживают довольно необычные для фотоаппаратов функции «Мировое время» и «Планировщик заданий» (с проигрыванием сигиала и отображением нужной картинки в назначенное время).

Камеры приспособлены вести серийную съемку (по 3 кадра) и могут самостоятельно геперировать HTML файлы для создания виртуальных фотоальбомов.

NIKON COOLPIX 2000 ★★★★☆

Цена в **Киеве** - \$272

Цифровую фотокамеру Coolріх 2000 компания Nikon анонспровала еще весной 2001 г. Однако в прошлом году состоялось пторое рождение модели. Дело в том, что Nikon долгое время не интересовал рыпок дешевой цифровой фототехники, но в 2001 г. приоритеты изменились, и компания захотела иметь своего «агента» и этом классе. Премьера не удалась, при работе персгревались аккумуляторы, вызывая даже деформацию корпуса. В результате аппарат был отозван с рынка, доработан и вновь представлен на пользовательский суд.

Обновленная Coolpix 2000 производит довольно приятное впечатление, котя и не лишена определенных недостатков (например, иногда происходят неоправданные «зависания» камеры). Она оборудована 2,1-мегапиксельной матрицей, объективом Zoom-Nikkor с возможностью 3-кратного масштабирования изображения, имеет пять сюжетных программ съемки. Аппарат постав-

ляется с картой памяти CompactFlash емкостью 8 MB.

Coolpix 2000 поддерживает режим серийной съсмки, а также позволяет осуществлять запись видеороликов длительностью до 20 с.

Интересны функции Опе-Touch Upload (передача «в одно касание» фотографии в комньютер) и Small Picture (автоматическое создание уменьшенной копии снимка для Internetиспользования),

NIKON COOLPIX 3500

Ценв в Киеве - \$480

По сути, данная фотокамера унаследовала практически те же самые особенности, что и аппарат Сооіріх 2500, удостоенный редакцией «Компьютерного Обозрения» почетного знака «Продукт года» за 2002 г. Одиако в отличие от предшественницы модель оборудована 3,2-мегапиксельной ПЗС-матрицей и улучшенной схемой контроля серого цвета, что гарантирует получение снимков более высокого качества.

Фотокамера предназначена в первую очередь для тех, кто ценит стиль и удобство в ра-









боте. Объектив Zoom-Nikkor дает возможность проводить 4-кратное увеличение изображения.

Помимо полностью автоматического режима работы, СооГріх 3500 поддерживает 12 различных сюжстных программ съемки, позволяющих делать хорошие снимки практически в любых условиях освещенности. Имеется возможность серийной съемки, допускается сохранение неозвученных видеороликов длительностью до 35 с. Функция макросъемки обеспечивает получение качественных сиимков на расстояниях от 4 см до объекта.

Киопка быстрого просмотра (Quick View) позволяет оперативно отображать отснятые кадры на 1,4-дюймовом ЖКмониторе в то время, пока идет подготовка к съемке других сюжетов. Также поддерживаются упомянутые выше функции One-Touch Upload и Small Picture.

NIKON COOLPIX 4300

Цена в Кневе - \$659

Компактная и легкая цифровая фотокамера Coolpix 4300 по дизайну и функциональным возможностям напоминает модель Coolpix 885. Она по-прежнему выпускается в двух цистовых исполнениях – серебристом и черном. Аппарат оборудовай 3 кратным объективом Zoom Nikkor, однако в отличие от Coolpix 885 устройство 4300 снабжено 4-мегапиксельным ПЗС-сенсором.

Аппарат поддерживает 5-зонный автофокус; 12 традиционных фирменных сюжетных программ съемки (помимо универсального автоматического режима); имеет инпрокий диапазон настроек баланса белого (можно также проводить брэкетииг ББ); позволяет записывать видеоролики длительностью до 35 с. Модель комплектуется понолитиевым аккумулятором EN-EL1, обеспечивающим автономность работы до 90 мии.

В устройстве реализована отличная система подавления шумов при длинных выдержках. Естественно, поддерживаются функции макросъемки (от 4 см), One-Touch Upload, Small Picture, Quick View и BSS. Последняя позволяет

автоматически выбирать лучший снимок при непрерывной съемке.

Аппарат не только пдеально подходит для начинающих фотолюбителей, но и будет интересен опытным пользователям, поскольку, помимо автоматических режимов, поддерживает ручное управление экспозицией.

OLYMPUS CAMEDIA C-50 ZOOM ***

Цена в Кневе - \$726

Камера, по сути, является преемницей устройства С-40 Zoom. Она заметно «похудела» и слегка вытянулась в длину, отчего ее внешний вид стал намного привлекательнее.

Сатебіа С-50 Zoom оборудопана 5,3-мстапиксельной матрицей с довольно нестапдартными значениями светочувствительности (эквивалентно ISO 80, 160, 320); мощной встроенной вспышкой, поддерживающей режим замедленной синхронизации; оптическим видоискателем с метками автофокуса, подстройкой дноптрий и ярким 1.5-дюймовым ЖК-монитором,

При работе с фотокамерой вы имеете возможность управлять скоростью затвора и значеннем диафрагмы, балансом белого и способом замера экспозиции: использовать автобрэкетинг, Доступны шесть программ сюжетной съемки: ряд цифровых эффектов (черно-белый, сепия, пастройка резкости и контрастности, изменение размера для передачи по е-таїї), а также режимы макро (от 20 см), папорама, Му Mode (для сохранения персопальных настроек).

Аппарат поддерживает технологии PRINT Image Matching и Exif 2.2, питается от фирменного компактного ионолитиевого аккумулятора (зарядное устройство входит в поставку). Спимки можно записывать как на карту памяти xD-Picture Card (комплектуется посителем 32 MB), так и на Compact Flash.

OLYMPUS CAMEDIA C-5050 ZOOM

Цена в Кневе - \$854

А вот и долгожданная прсмьера Olympus! Камера снабжена 5,3-мегапиксельной мат-







трансфокатором. В модели использован ЖК-дисплей специальной конструкции, которая до недавних пор примснялась лишь в устройствах Е-серии (E-10 и E-20p) - угол его наклона по вертикали изменяется в диапазоне от 20 до 90 градусов. Аппарат снабжен мощной встроенной вспышкой. поддерживающей режимы синхронизации по первой и второй шторке, Помимо этого, имеется крепление типа «горячий башмак» для подключення внешних вспышек.

B Camedia C-5050 Zoom peaлизованы ESP (Electro Selective Pattern), точечный и многосегментный методы замера экспозиции: допускается полностью ручное управление диафрагмой, выдержкой и фокуспровкой; имеются пять програми съемки и два режима серийного фотографирования (со скоростью до 1,7 кадра в секунду); при необходимости легко в реальном времени отобразить гистограмму картиики, провести шумоподавление. применить нужный цифровой эффект.

Баланс белого можно измерять автоматически, помимо этого, имеются девять предустаноиленных режимов, включая опшью Опе touch. Обеспечена совместимость с картами памяти xD-Picture Card (в комплект входит носитель емкостью 32 МВ), SmartMedía, Compact Flash ii Microdríve (1 GB).

Наконец то Olympus не поскупплась и изначально снабдила модель четырьмя аккумуляторами типа Ní-MH вместе с зарядным устройством.

Цена в Кневе - \$630

Похоже, что серию Camedía C-7XX UltraZoom Olympus peшиля довести до совершенетва - молель С-730 вместила мионие последние технические повщества и достижения компании. Так, аппарат впервые сочетает в себе 3.2-мегапиксельную ПЗС-матрицу и объектив с 10кратным увеличением; включает мощные функции по обработке изображений (например. позволяет проводить кадрирование и увеличение снимков, накладывать эффекты Sepia п Black & White, добавлять белый пли черный фои, получать панорамные картинки).

Камера поддерживает ESP, точечный и мультиточечный способы замеря освещенности. Допускается ручная фокусировка. помимо автоматического, имеются шесть предустановок баланса белого, ссыь режимов встроенной вспышки (в том числе синхронизация по первой п второй шторке с компенсацией эффекта «красных глаз»).

Устройство оснащено двумя цветными электропными видонскателями — 0,44- и 1,5-дюймовым. В режиме My Mode могут быть сохранены четыре серин различных пользовательских пастроек. Функция Noise Reduction поможет уменьшить шумы изображений при съемке с длительными выдержками. Режим SuperMacro обсепечит фотографирование мелких объектов с расстояния от 4 см.

Помимо покадровой и серийной съсмки, можно снимать короткие видеоролики со звуком в формате QuickTime Motion JPEG.

Данная модель является улучшенной модификацией камеры СуberShot F707. Yctройство по-прежнему оспащено 5-мегапиксельной ПЗС-матрицей, объективом Carl Zeiss, обеспечивающим 5-кратное масштабирование изображення. На верхней панели камеры имеется контакт типа «горячий башмак» для подключения внешних вспышек.

В отличие от предыдущей модели в CyberShot F717, помимо автоматической, применяется 5-зоиная система автофокуспровки, при наводке на резкость допускается ручной выбор необходимой области. Элемент управления трансфокацией теперь вынесен на ствол объектива, кроме того, если вы не используете режим ручной фокуспровки, то управлять масштабированием картинки возможно с помощью кольца объектива. Обновленная модель поддерживает интерфейс USB 2.0, способна вести неограниченную видеозяпись со звуком в формате MPEG-1, отображать гистограмму картинки в реальпом времени, Удобиее стало переключать баланс белого.

Режимы ночной съемки NightShot II NightFrame oбеспечат дополнительное подсвечивание сцены инфракрасными лучами. Имеются также функции подавления шумов, что немаловажно, поскольку максимальная чувствительпость матрицы увеличена до ISO 800. Аккумуляторный блок пспользует технологию Staтіпа, что позволяет рассчитывать время автономной работы камеры от батарей при текущем энергопотреблении. Ну и наконец, аппарат стал комплектоваться картой памяти Memory Stick емкостыо 32 МВ.

Продукты предоставлены компанией «Юг-Контракт»: тел. (044) 247-6724



Выбираем GeForce4 Ti4200 новые модели



Максим_Потапов

Видеонарты на базе GeForce4 Ti4200 по-прежнему носят звание «Лучшая поиупиа» в высоиопроизводнтельном секторе, и цены на нин продолжают падать. Вместе с тем за последнее время появнпось миожество новын меднфниаций плат иа GeForce4 Ti4200, а неноторые нз тен, что мы тестировали в «Домашнем ПК», № 8-9, 2002 (www.itc.ua/10В95), уже успели уйти с рыниа.

роизводители активно обновляют свои модели GeForce4 Тi4200, внедряя интерфейс AGP 8X. Новые Ge-Force4 Ti4200-8X представляют как более совершенный продукт, но, как мы уже не раз отмечали, проку от шины AGP 8X в настоящее время нет шикакого. Хуже того, с вытеснением «старых» GeForce4 Ti4200 vpoвень цен на продукты этой серии может повыситься. Мы надеялись, что видеокарты на базе GeForce4 Ті4200-8X будут оснащаться гораздо более скоростными модулями памяти, но та-

кие нам пока что не попадались, Радует лишь тот факт, что повые 128-мегабайтовые версии Ge-Force4 Ti4200 имеют частоту памяты 500 МНг, а не 444 МНг, как это часто случалось раньше. В целом, судя по результатам тестировання, хочется дать рекомендацию: ищите самую дешевую видеокарту GeForce4 Ті4200 и не мучайтесь вопросами выбора. Но, конечно же, лучше не рисковать с пензвестными продуктами, тем более что через нашу Тестовую лабораторию проходят и самые доступные модели, такие, как Prolink

PixelView GF4 Ti4200 64 МВ и 1 Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 МВ. За \$135-140 этп видеокарты предлагают быстродействие и качество изображення не хуже, чем у других, а разгоняются вообще прекрасно. С другой стороны, у них ист раднаторов на микросхемах памяти, а значит, долго в разогнанном режиме они не «протянут». Да и сами микросхемы у Prolink PixelView GF4 Ti4200 64 MB нмсют весьма скромный запас быстродействия - они рассчитаны максимум на 500 МНг, и чтобы получить от них болсс высокую

частоту, пужно пемалое везение. Кроме того, у этой модели нет интерфейса DVI, необходимого для подключения качественного LCD-монитора, и пикакого дополнительного HO в комплекте. Таким образом, Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 MB является более удачным выбором, чем Prolink PixelView GF4 Ті4200 64 МВ: она оснащена более скоростными модулями памяти и интерфейсом DVI, а также комплектуется пгрой.

Наличие больших металлических пластии, прикрывающих микросхены памяти, еще не

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Производитель	Albatron	Creative	Gainward	MSI		Prolink	Sparkle
Модель	Ti4200P Medusa	3D 8laster 4 Titanium 4200	Ultra/650-8X XP Golden Sample	Ti4200-VTD8X	PixelView GF4 Ti4200	PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB	SP7228DV 128 MB DDR
Объем памяти, МВ	128	64	128	128	64	128	128
Микросхемы памяти	Samsung 4 Ho	Нупіх 3,6 нс	_ Н/д	Samsung 4 Hc	Hynix 4 вс	Н/д	Samsung 4 Ho
Частота ядра/памяти, MHz	250/500	250/513	250/513	250/512	250/500	250/513	250/513
Разгон ядра/памяти*, МНz	320/520	320/600	300/560	280/540	310/600	300/560	280/580
Радиаторы на микросхемах памяти	0	0	•	•	0	•	0
Видеовход	0	0	_	•	Ö	•	•
TV-энкодер (декодер)	Conexant CX25871-15	Ph⊪ips 7104E	Philips 7108AE	Philips 7108AE	Philips 7104E	Philips 7108E	Philips 7108E
Дополнительный выход DVI	•	•	•	•	0	•	•
AGP 8X	0	0	•	•	0	•	•
Переходники в комплекте**	S-C	S-C	DVI-VGA, S-C (in/out)	DVI-VGA, S-C (in/out)	S-C	S-C	DVI-VGA, S-C (in/out)
Кабели в комплекте**	S, C	0	0	S	С	С	S
Дополнительное ПО	Serious Sam: The First En- counter, Moto- cross Mania, InterVideo WinDVD	Incoming Forces	Serious Sam: The First Encounter, InterVideo WinCinema	Tom Clancy's Ghost Recon, The Elder Scrolls III: Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project, InterVideo WinDVD, InterVideo WinProducer/WinCoder + Professional User's Pack, FarStone Virtual Drive, 7 in 1 Games Collection	0	Codename: Outbreak, Ballistics, InterVideo WinDVD	Cyberlink PowerDirector Pro 2.1 ME
Цена, \$	160	140	200	180	135	160	180
Рейтинг	****	****	****	****	****	****	大大大大公

Разные экземпляры одной модели могут иметь различный потенциал для разгона. " С – Composite; S – S-video.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Конфигурация тестовой системы: Pentium 4 2.53 GHz, 512 MB PC800 RDRAM, материнская плата ASUS P4T533-C, Windows XP Professional SP1, DirectX 8.1, драйверы NVidia Detonator 40.72,

Для разгона видеокарт мы использовали состветствующую функцию драйверов NVidia Detonator. Для ее активизации необходим ключ Coolbits, доступный по адресу www. tweak3d.net/tweak/geforce/ coolbits.reg, Частота графического чипа повышалась с шагом в 10 МНz, видеопамяти - 20 МНz до тех пер, пока видеокарта проходила тест 3DMark2001 SE. без дефектов изображения. На диаграмме красным цветом отмечены разогнанные версии. Необходимо помнить, что два экземпляра одной и той же модели видеокарты могут иметь различную способность к разгону. Кроме того, разгон может привести к выходу видеокарты из строя без возможности гарантийного ремонта или замены.

гарантирует эффективного теплоотвода. В этом мы лишний раз убедились, познакомившись с модедями MSI Ti4200-VTD8X и Prolink PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB, v которых раднаторы не везде плотно прилегали к микроехемам. Вообще говоря, это типичный недостаток «навесной» конструкцин, альтернативное решение заключается в том, чтобы «садить» раднаторы на клей. как это сделано v Gainward Ultra/650-8X XP Golden Sample 128 MB, Из всех участинц теста именно ее можно рекомендонать любителям разгона как дешевую альтериативу GeForce4 Ті4400 пли Ті4600. Впрочем. не такую уж и дешевую, ведь это самая дорогая модель на всех участинц теста, имеющих видсовход.

Но если не говорить о разгоне, наиболее привлекательным продуктом все же является MSI Ti4200-VTD8X, которая и штатном режиме оказалась быстрее остальных. Она оснащена и укомплектована по высшему разряду, такого количества и качества дополнительного ПО мы не видели нигде. Но

y MSI Ti4200-VTD8X есть серьезный конкурент - видеокарта Prolink PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB, KOторая уступает разве что своим избором

30Mark2001 SE, 1280 × 102	4 × 32	bpp, ба	ллы
Leedlek WinFast GeForce4 TI4600 128 MB	_	-	106
Leedlek WinFast GeForce4 114600 1 28 MB			10211
Greative 3D Blaster 4 Tranium 4200 64 MB			F1021 0
Creative 3D Blaster 4 Titanium 4200 04 MB			9020
Profink PixeWew GF4 Ti4200 64 MBF			10090
310/600 AH12			
Prolink PixelView GF4 Ti4200 64 MB 250/500 MHz			8935
Gainward Ultra/650-8X 128 MB 300/560 Mrb			0862
Gainward Ultra/650-8X I 28 MB 250/513 ARIA			9091
Prolink Pixel/liew GF4 Tr4200 DV: 128 MS			0851
Profink Pixel/lew GF4 Ti4200 DVI I 28 MB			9056
250/513 M/c Sparkle SP7228DV 128MB			0813
280/580 No.2 Sparkle SP72280V I 28NB			9071
250 513 A64 Albatron Ti4200P Medusa 128 MB			9740
Albatron TI4200P Medusa I 28 MB			9043
250/500 AMD MSI TI4260-VTD8X I 28 AIB			9595
MSI Ti4200-VTD8X 128 MB			9168
250/512 MHJ 4000	6006	8000	10000

ПО. В остальном она обеспечивает максимум быстродействия и функциональности, который можно получить за такие деньги.

Еще одна индеокарта с видеовходом -Sparkle \$P7228DV 128 MB - шичем особенным не отличилась и на фоне MSI Ті4200-VTD8X, предлагаемой по той же цене, выглядит довольно бледно. Аналогичная ситуашня и с Albatron Ti4200P Medusa: стоит она как Prolink PixelView GF4 Ti4200 DVI 128 MB. но даже видеовхода не имеет.

Итак, из рассмотренных видеокарт Стеative 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 MB 3aслужил звание «Лучшая покупка». Если же говорить о наилучием качестве, определить победителя трудно: Gainward Uhra/650-8X XP Golden Sample 128 MB дороговата, a MSI Ті4200-VTD8X имеет не самые скоростиые микросхемы памяти, и ее система охлаждення может потребовать некоторой доработки. Но настоящим открытием стади продукты Prolink PixelView, которые при своей скромной цене вполне могут потягаться с лидерами.

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАН	HIMBHHAL
-------------------------------	----------

Albatron	Compass	(044) 531-9730
Creative, Prolink	ELKO Kiev	(044) 461-9670
Gainward	Gainward	www.gainward.ru
MSI	Micro-Star International	www.msi.com.tw
Sparkle	K-Trade	(044) 252-9222











Prolink PixerView GF4 Ti42DD 64 M8





проводов

Сергей Галушка, Владимир Кочмарский

В денабрьсном номере «Домашнего ПК» мы говорили о том, что одной на тенденций 2003 года станет внедрение беспроводной периферии для ивстольных систем. Похоже, данная тенденция потихоньну ствиовится реапьностью: в этом номере мы уже знаномнися с беспроводными продунтвин от Logitech, причем не традиционными мышвми, а Web-ивмерой и джойстином — устройствами, до недавних под нвмество привязвиными и ПК.

LOGITECH OUICKCAM COROLESS

Цена в Киеве - \$215

Многофункциональность; простота и гибкость настройки: оригинальный лизайн

Возможны домехи при приеме видео, использовании вблизи мощных источников электромагнитного из-

Концептуальная идея; великолепное исполнение

Наверное, у любого пользователя РС-камеры неоднократно возникало желание удлишить шиур, спязынающий модель и компьютер, тем самым обеспечив лучший выбор точки съемки, В Logitech подощли к решению этой проблемы кардинально. н... избавились от шиуров. Так родилось устройство QuickCam Cordless. Оно имеет привлекательный дизайн и состоит из двух компонентов: базы, которая подсоединяется к компьютеру через питерфейс USB 1.0, и непосредственно самой камеры весьма оригинального вида.

На передней панели устройстна находится объектив с прорезинешных кольцом, однако регулировать резкость с его помощью пельзя. Чуть выше объектива расположено оконко видонскателя, падтим – встроенный микрофон. Модель может питаться либо от батарен типа «Крона», либо от АСадаптера. Если при автономном энергопотреблении камера не пспользуется в течение 10 мин, то аппарат автоматически переходит в экономный режим. На задней панели устройства находятся глазок видопскателя, монохромный текстово-символьный монитор и две кнопки для выбора и переключения режимов. На служебном дисплее отображаются индикатор режима (фото или видео), номер выбранного канала и уровень заряда батарсіі.

Специальный кронштейи, входящий в комплект поставки, позволит закрепить камеру на стене, а удобная платформа, оснащенная шарипрным механизмом, - нужным образом расположить ее на поверхности стола или мониторе,

Процесс инсталляции Quick-Cam Cordless не вызовет особых затруднений. После правильной установки драйверов устройства в Панели управления Windows появится новый объект -Logitech Camera Control, C помощью этого элемента можно настроить контрастность, яркость, цветовую насыщенность изображения, при необходимости зеркально отобразна его относительно вертикали или горизонтали; а также отрегулировать громкость записываемого звука и задать тот же радпочастотный канал, который ны прежде выбрали в камере.

Модель способна вести устойчивую передачу меднаданных в раднусе 25 м

Для сохранения отдельного спимка в компьютере необходимо перевести устройство в фоторсжим и нажать кнопку съемки, расположенную чуть шиже объектива, Эта же кнопка пинциализирует видеозапись, если аппарат находится в видеорежиме. Повторное нажатие на нее останавливает запись.

лось бы остановиться чуть подробнее.

Image Studio обеспечиваст удаленное получение фото и выдео с размером кадра до 640 х × 480, причем видеопоток может иметь скорость до 30 кадрон в се-

Камера, традиционно для Logitech, комплектуется управляющей утилитой Image Studio. фоторсдактором PhotoSuite SE 4.0 и видеоредактором VideoWave SE 4.0. На первой программе хотс-



кунду, однако этот показатель существению зависит от производительности системы. Так, в наших экспериментах на ПК с Celeron 800, 256 MB ОЗУ и днеком с интерфейсом АТА-66 при захвате видео 320 × 240 со скоростью 30 fps ныпадения кадрон не наблюдалось, по при сохранении видеоряда 640 × 480 потери были заметными.

Помимо захвата медиаданных, Image Studio с помощью ручного покадрового фотографирования позволяет создащать пластилиновыс или кукольные мультфильмы, а используя автоматический режим периодичной покадровой съемки, можно запечатлеть длительные процессы – распускание нли увядание цветка, восход солнца и др.

Пакет также может превратить ваш компьютер в охраничо систему - задать автоматический режим записи видео по обнаружению движения в кадре, пастронв при этом порог чувствительности. Наконец, Image Studio обеспечит использование QuickCam Cordiess

> п качестве Web-камеры и поможет настроить широковепрательную трансляцию видео по Сети.

LOGITECH FREEDOM 2.4 COROLESS JOYSTICK ****

Цена - \$65

 Великолепная функциональ ность; отсутствие проводов; потрясающий и эргономичный лизайн

С помощью фирменного ПО невозможна калибровка устройства

Потрясающий джейстик и к тому же беспроводной

Что говорить, дизайнеры фирмы Logitech знают свос дело. Среди изделий, вышедших из их мастерской, практически дюбое можно назвать произведением искусства, Словно смотрим мы не на предмет из повседневной жизии, а на экспонат пыставки футуристической скульптуры. А уж к джойстикам у Logitech, похоже, особое отношение.

Достаточно взглянуть на новый Freedom 2.4 Cordless Joystick, чтобы согласиться с этой мыслью. Безупречные, обтекаемые формы, необыч-

ный дизайн основания и металциональности своих прелигестлический блеск - владельцу тавенников. Рука на нем лежит как кой «нгрушки» впору чувствовать влитая, доступ ко всем кнопкам себя героем нового фантастиченичем не затруднен, а их распоского сунербоевика. Вирочем, ложение тщательно продумано. для любителей компьютерных Благодаря цельнолнтой из жестнгр подобное ощущение вполне кой резины подставке джойстик естественно, ведь именно для не скользит на любой поверхноних и создано это пеликоление. сти. По габаритам он не отлича-И как в любом автомобиле марки ется от Logitech Wingman Ex-«Мерседес» всегда можно узнать treme Digital 3D, будучи при этом «Мерседес», так и в Cordless Joyпочти в два раза легче. stick легко узнаются черты линей-Итак, во Freedom 2.4 Cordless ки джойсти-Jovstick имеются 4 аналоговых каков Logitech нала, 10 кнопок и один 8-по-Wingman. зиционный переключа-Поэтотель видов. Управление по му п нетрем каналам осуществудивительлястся рукояткой: два наклоном и третий – но. что новос устройство не вращением вокруг уступает в удобстве п вертикальной превосходит по функоси. Здесь же

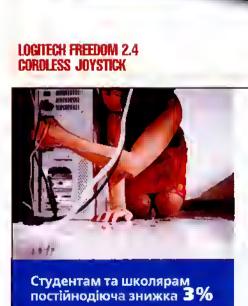
расположены шесть кнопок и «хэт». Их форма и материал призваны обеспечить надежное и простое управление даже и самом жарком бою. А кнопка-курок, на которую приходятся в этом случае наибольшие нагрузки, отлита из алюминня. На подставке размещены маленькая металлическая рукоятка регулировки газа и оставшиеся четыре кнопки. Взящиное расположение этих деталей позволяет задействовать их все однопременно с помощью одной только левой руки,

Но все же паюминка нового устройства, конечно, в способе сго подключения к компьютеру. К USB-порту подсоединяется лишь небольшой радиоприемиик, работающий на частоте 2,4 GHz, отсюда и название. Сам джойстик лишен таких портящих внешний

вид атавизмов, как провода. Надежный прием обеспечищается на расстоянии нескольных метрои, а питание – тремя элементами класса ААА, размещенными в основании устройства.

Установка и подключение Freedom 2.4 Cordless Joystick conepшенно прозрачны - достаточно лишь вставить разъем USB приемника в соответствующий порт ПК. Инсталляция фирменного ПО для нормальной работы не является необходимой. Устройство соответствует спецификации Microsoft Human Interface Device и прекрасно работает со стандартными драйверами Windows. Однако здесь владельцу Cordless Joystick придется столкнуться с почти неразрешниой дилеммой. Дело в том, что фирменные драйверы Logitech не предусматривают калибровки устройства. К сожалению, без этой процедуры используется не весь днапазон отклонентій рукоятил, а управленне оказывается слишком резким. Со стандартными драйверами Місrosoft возможна калноровка, но недоступно ПО для программировання джойстика, значительно расширяющее его функциональные возможности. Так, каждой кнопке манипулятора можно присвоить любую комбинацию нажатий кнопок клавнатуры или джойстика, а также назначить одну из клавишей модификатором. Это позволит фактически удвоить количество кнопок устройства. Что в данном случае важнее - решать вам. И падеяться, что Logitech включит функцию калибровки в нопую персию драйверов, как это было и с их предыдущими джойстиками.

Продукты предоставлены компанией DataLux: тел. (044) 249–6303





КОМП'ЮТЕРИ КОМПЛЕКТУЮЧІ ПЕРИФЕРІЯ

Комп'ютери **SET** відповідають вимогам ISO 9001





set@set.kiev.ua

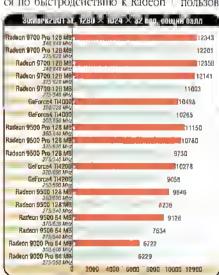
Radeon 9500: первые впечатления

Максим Потапов

За новые продунты производители обычно дерут втридорога, стремясь «сиять сливии» на рыние. Со временем, ногда утиниет ажиотаж, цены приходят в норму. Наверное, именно танвя судьба ожидает и 9500-ю серию ATI Radeon, но мы попробуем уже сейчво оценить ее шансы на успен, опираясь на результаты тестов.

рафический акселератор Radeon 9500 – самая большая интрига последних месяцск пророчили, что он станет «серийным убийцей» всей липейки Ge-Force4 Ті. Но реальность оказалась не такой уж радужной: даже самая быстрая версня Radeon 9500 не смогла обойти GeForce4 Ті4600. Лално, если бы цена оказалась гораздо ниже, но в случае с Radeon 9500 Pro 128 МВ речь идет о суммс свыше \$200, Получается, что по соседству с этим графическим акселератором находятся не только GcForce4 Ті4600, а н гораздо более мощный Radcon 9700 128 MB. II вообще: видеокарты на «урезанных» версиях чинов за такие деньги не покуплют, a Radeon 9500 Pro 128 MB пленно таковым и является.

Обладая тем же графическим ядром, что и Radcon 9700, Radcon 9500 Рго ограничен в пропускной способности инины памяти, что приводит к более низкой производительности в новых играх. Если же его разогнать до частот Radcon 9700 Рго, он приближается по быстродействию к Radcon



КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В тесте принимали участие видеокарты Club-3D CGA-9728TVD (Radeon 9700 Pro 128 MB), Sapphire Radeon Atlantis 9700 128 MB, Sapphire Radeon Atlantis 9500 Pro 128 MB, Sapphire Radeon Atlantis 9500 128 MB, Club-3D CGA-9564TVD (Radeon 9500 64 MB), Sapphire Radeon Atlantis 9000 Pro 64 MB, Crealive 3D Blaster 4 Titanium 4200 64 MB, Club-3D CGN-2568TVD (GeForce4 Ti4600 128 MB).

Конфигурация тестовой системы: Pentium 4 2,53 GHz, 512 MB

«9700-нс-про», по есть два обстоятельства, которые поубавят энтузназма у любителей «бесплатных fps»: во-псрвых, вряд ликто-инбудь купит плату за \$200 или больше для экспериментов с разгоном, а во-вторых, Radcon 9500 Pro разгону не поддается по определению.

Чтобы получить возможность изменять тактовые частоты Radcon 9500 Pro, необходимо перепрошить сс BIOS, но такая операция может привести к выходу видеокарты из строя и лишить пользователя прав на ее гарантий-

ный ремонт или замену. Всли вас все же интересуст «валом» видеокарт серии Radeon 9500 и Radeon 9700, вы получите все разъясисния по адресу homemindspring. com/warp11 или инии 3dchipset.com/bios, только потом с претензиями или вопросами к нам (то есть к реджини «Домашнего ПК» и автору лично) не обращайтесь.

Теперь перейдем к платам, основанным на чипс Radeon «9500-непро», который являетPC800 RDRAM, материнская плата ASUS P4T533-C, Windows XP Professional SP1, DirectX 9.0, ATI Catalyst 3.0 (6.14.01.6255), ATI Catalyst 2.5 (6.13.10.6218) для Radeon 9000 Pro 64 MB, NVidia Detonator 40.72. Для разгона применялась утилита PowerStrip, www.entechtaiwan.com. На диаграмме красным цветом выделены модели в разогнанном режиме. Цены — средние для видеокарт, основанных на данном чипе.

ся не чем иным. как Radeon 9700 - С ОТКЛЮЧЕННЫМИ ЧЕТЫРЬМЯ КОНвейерами из восьми, Такое ограничение приводит к катастрофическим последствиям для производительности, так что Radeon 9500 оказывается позадії GeForce4 Ті4200 б4 MB, Учитывая тот факт, что цены на видеокарты ссрин Radcon 9500 вряд ди в ближайшее время (сели вообще когда-нибудь) опустятся до уровня GeForce4 Ti4200, их будущее вызывает некоторую тревогу. Если все же возникнут благоприятные условия для покупки видсокарты на базе Radeon 9500, тогда необходимо помнить, что ее 128-мегабайтовая версия обладает полноценной 256-битовой шиной памяти в отличие от Radeon 9500 64 MB ii 9500 Pro 128 MB. Более того, если вооружиться паяльником или тюбиком электропильными и кызыными знаниями, Radeon 9500 128 MB

ТОР 10 ГРАФИЧЕСКИХ АКСЕЛЕРАТОРОВ

- 1. Radeon 9700 Pro 128 MB, \$365
- 2. Radeon 9700 128 MB, \$265
- 3. GeForce4 Ti4600, \$270
- 4. Radeon 9500 Pro, \$225
- 5. GeForce4 Ti4200, \$140
- 6. Radeon 9500 128 MB, \$180
- 7. Radeon 9500 64 MB, \$165
- 8. Radeon 9000 Pro 64 MB, \$95
- 9. Radeon 9000 64 MB, \$65
- 10. GeForce4 MX440 64 MB, \$65

можно преобразовать в Radeon 9700 128 МВ, как это продемонстрировали умельцы с сайта www.overclockers.ru. Ilpyroù peцепт предложил автор известной утилиты RivaTunci, которую вы можете напти на ДПК-СО пли на сайте ичиличендачи. Но опять же овчинка не булет стоить выделки, если цена на Radeon 9500 128 МВ не опустится до уровня \$140. Ведь состоятельные пользователи вряд ли будут утруждать себя «взломом» Radeon 9500 128 МВ, а сразу купят Radeon 9700 128 МВ. С другой стороны, цены не стоят на месте, и если никаких проблем с программной переделкой Radeon 9500 128 MB в Radeon 9700 не возникнет, мы протестируем такие видеокарты для оценки их разгонного потенциала.

Какая повінка порадовала больне всего, так это Radcon 9700 128 МВ. Такой графический акселератор ії быстрее, ні функциональнее GeForce4 Ті4600, а отставание от Radeon 9700 Рго 128 МВ не столь значительно, чтобы жертвовать дополинтельными \$100.

Новые видеокарты серий Radeon 9500 и Radeon 9700 виесли сущсственные коррективы в расстановку сил на рынке видеокарт, что видно по обновленной версии нашего «хит-парада» графических акселераторов. Но если рассматривать самые важные изменения последнего времени, речь пойдет о совсем другом продулте — из нашего ТОР 10 наконецто исчез GeForce2 MX400!

<u> ПРОДУКТЫ ПРЕДО</u>СТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМ<mark>Н</mark>

CHARINI III CHU	PINDALIMI KAMIMI	IIIIIIIII
Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
	«Евро Глюс»	(044) 249-3741
Creative	ELKO Kiev	(044) 461-9670
S	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Sapphire	Compass	(044) 531-9730



- 15 специальных клавиш для ускорения работы в Microsoft Office
- "Быстрый достул" в Интернет
- Полное управление мультимедийными приложениями
- Значительное увеличение производительности работы без использования "мыши"
- Полная совместимость с ОС Microsoft Windows 95/98/ME/NT/2000/XP



SVEN Power Office 8000



- 34 дополонительные клавиши
- SCROLL PAD прокрутка изображения в окнах в четырех направлениях
- 6 перепрограммируемых клавиш

115 грн



SVEN Power Office 7000

- 27 дополонительных клавиш
- SCROLL PAD прокрутка изображения в окнах в четырех направлениях
- 6 перепрограммируемых клавиш

90 грн



SVEN*Power Office 6000

- 20 дополонительных клавиш
- 4 перепрограммируемые клавиши

80 грн

Цены, рекомендованные для продажи в розницу

Адрес ближайшего магазина, где можно приобрести продукцию SVEN, можно найти на сайте www.sven-ukraine.com Оптовые поставки: (044) 239-98-89, 434-94-11



THX Home Audio от Creative и Logitech

Тарас Олейник

На рынке многонанальной мультнмедийной анустнки неноторое аремя назад появнянсь номпленты, гордо несущке на себе поготип номпании ТНХ. Кроме него, их объединяют весьма большие габариты, значительная масса и еще более «неподъемная» цена. Мы решили выяснить, что стоит за загадочными слоаами «ТНХ-сертифицированный» и за что, собственио, просят тание деньги?

то же представляет собой ТНХ-сертификация для мультимедийных многоканальных акустических спстем? Детали данного процесса ТНХ держит в секрете, но известно, что в тестировании учитываются такие факторы. как полоса воспроизводимых частот, соответствие фронтальных/тыловых громкоговорителей, частотный баланс системы, характеристики направленности и минимальный пиковый уровень звукового давления, а также способность системы птрать на всю заявленную номппальную мощпость. Кроме того, оцениваются качество конструкции и пользовательский интерфейс, а также простота в установке п настройке.

И пусть у нас пока нет оборудования и опыта, сравишмого с таковыми у компании ТНХ, но мы также решили попробопать оценить две сертифицированные системы именно по
этим критериям. Комплекты
акустики подобрались несколько разные, но, в целом,
одной «весовой категории»,
причем во всех смыслах.

CREATIVE MEGAWORKS THX550

★★★★★ Цена — \$370

Продукт предоставлен

компанией ELKO Kiev:

тел. (044) 461-9670

Ярков, музыкальное звучание; стильный дизайн

Отсутствие возможностей цифрового подключения; легкий недостаток средних частот

Отличная система для домашнего кинотеатра на базе ПК, также неплохо себя зарекомендовала при прослушивании музыкальных композиций

Creative Megaworks THX550 coстонт из сабвуфера, на котором расположены все необходимые разъемы, и пяти одинаковых сателлитов. Управляется все это «хозяйство» с помощью пульта проводного ДУ, устанавливаемого на специальную подставку, при этом его одинаково удобно как держать в рукс, так и ставить на стол. Подключается Megaworks THX 550 только посредством аналогового интерфейса; предусмотрен также дополинтельный AUX-вход,

LOGITECH Z-680 ★★★★★

Цена — \$408

Продукт предоставлен

компанией DataLux, www.datalux.ua

+ Встроенный звуховой процессор/ декодер; универсальные возможности подключения; беспроводной пульт ДУ

Некоторая «гулкость» баса; легкий недостаток верхов; высокая цена

На базе системы можно создать отличный домашний кинотеатр среднего уровня даже без применения ПК

Logitech Z-680 - система гораздо более «нявороченияя», Все органы управления расположены на выносном модуле Digital SoundTouch Control Center II беспроводном пульте ДУ. Система оснащена всем необходимым для подключения по цифровому (оптика, коакснал) или аналоговому интерфейсу. При этом Z-680 обладает встроенным цифровым процессором, способным декодпровать звук в формаrax Dolby Digital, DTS, MPEG Multichannel, Dolby Pro Logic II Music II Dolby Pro Logic II Movie,

С помощью Digital Sound-Touch Control Center можно также выбирать и настраивать эффекты для каждого из форматов, кроме того, менять такие параметры системы, как Surround Delay, Dimension, Center Width и Panorama. Таким образом, эта акустика совершению не нуждается в ПК и может быть подключена непосредственно к источнику видео- и аудносигнала, например, к бытовому DVD-плееру.

Представленные спстемы несколько различаются как конструктивными решениями, так и звучанием. Динамик сабвуфеpa Megaworks THX 550 paботает «в пол» в отличие от его «соперника» из комплекта Z-680, а в звучании это выражается в болсе «упругом» и в общем более «музыкальном» басе, Сабвуфер Z-680 лучше не стесиять рамками малых объемов и по возможности устанавливать его на открытом прострацстве, С другой стороны, сателлиты Z-680 по сравнению с таковыми у Creative качественнее воспроизводят средние частоты, можно даже говорить о некотором собственном басе у иих самих. Обенм системам слегка педостает верхов, но при этом Megaworks THX 550 urpaet onceтимо «ярче» Z-680. А уж хорошо это или плохо – дело вкуса.

Обе рассматриваемые системы способны отлично озвучить компату средних размеров, в равной мере удовлетворяя любителей кино, игр и даже «домашних дискотек» — благо, мощность позволяет! И если познционирование Стеаціче Медаworks ТНХ550 как компьютерной мультимедийной акустики достаточно очевидно, то Logitech Z-680 ужс явно «доросла» до более «самостоятельного» применения.





Новое качество — по доступной цене

Роман_Хархалис

Всем хорош Epson Stylus Photo 950. Эта модель фантически установила новые стандарты начестве печети и оснащенности струйного фотопринтера, тольно вот цена в \$450 доступна далено не для наждого унрвинсного понупателя. Отсюде вознинает звиономерный вопрос — а нельзя ли чуточну попроще, но дешевле?

твечаем: можно. В повой липейке фотопринтеров от Ерѕоп, начинля с младших моделей, реализованы основные технологические повщества (хотя без упрощений, разумеется, не обошлось), и при этом стоимость устройств вполне разумная.

В нашей редакции побывали две недавно выпущенные модели – Stylus Photo 830 и 925, Первая на иих – младшая в линейке Photo – заменяет популярную модель 810, вторая же пока запимает позицию «на одну ступеньку ниже» 950. Оба устройства обеспечивают оптимизированное разрешение 5760 точек на дюйм при минимальном размере капли 4 пл.

EPSON STYLUS PHOTO 830

Цена — \$140

• Отличное качество печати; высокая производительность; разумная цена

Учитывая цену - нет

Лучшее приобретение для тех, кто ищет относительно недорогой принтер с максимальным качеством фотопечати

Младший фотопринтер – Epson Stylus Photo 830 – практически повторяет дизайн своето предшественника и отличается только цветовым решением корпуса. Однако «начинка» в нем совершенно иная, унифицированияя с новой линейкой. В результате данная модель демонстрирует существенное превосходство по сравнению со Stylus Photo 810 как в качестве печати, так и и быстродействии.

EPSON STYLUS PHOTO 925

Ltera - \$270

• Отличное качество печати; хорошая производительность; встроенный фоторезак

Средства прямой печати нужны не каждому пользователю

Отлично оснащенный и качественный принтер, но тем, у кого есть цифровая камера и ПК, нет смысла переплачивать за функцию прямой печати

Вторая модель – Stylus Photo 925 – выполнена в новом оформлении, общем для линейки 2002/2003 гг. Она оборудована средствами для прямой печати с фотокамеры –

набором считывателей карт флэці-памяти, работающих с носителями наиболее распространенных в цифровой фотографии форматов: Smart Media, Compact Flash I II II, Memory Stick # Micro Drive. Управляющие клавиши и служебный ЖК-дисплей позволяют управлять параметрами прямой печати без участия ПК, а дополинтельный цветной монитор, который можно приобрести отдельно, служит для предварительного просмотра фотографий. Весьма полезным при печати на рудонной бумаге является встроенный резак.

Качество печати у обсих моделей практически одинаковое и очень высокое (естествению, на фирменной фотобумате Epson). Несмотря на то что размер капли больше, чем у Stylus Photo 950 (4 пл вместо 2), зерио на фотокарточках не различимо невооруженным глазом. К цветопередаче у нас никаких претензий не возникло – оттенки на фото получились естествениыми, яркими и насыщенными. Как ни странно, но производительность обепх новниок даже несколько выше, чем у флагманской модели. По всей видимости, это происходит благодаря большему размеру точки, позволяющему быстрее покрывать чернилами поперхность отпечатка. А вот то, что Stylus Photo 830 опережает своего старшего собрата, стало для нае полной неожиданностью.

Выбор принтера Stylus Photo 830 за относительно небольшую сумму в \$140 представляется нам весьма разумным - это лучшее на сегодня предложение в данном ценовом днапазоне. Ситуация с моделью 925 не столь однозначил, Соотпошение цены, качества и оснащенности у нее также очень хорошее. Сомнения вызыщает сама необходимость применения средств прямой печати в наших условнях. Как известно, они нужны тем, у кого есть цифровая камера, по нет ПК. У нас же владелец цифрового фотоаппарата рассчитывает е сго помощью сэкономить деньги, уменьшив объемы фотопечати и одновременно увеличив количество отснятых кадров. Это возможно только при пспользопанин компьютера в качестве хранилища для фотоархива в электронном виде, а также для отбраковки и ретуширования кадров перед печатью. В таких условиях прямая печать с камеры попросту не нужна, и действительно полезным и уникальным устройством в Stylus Photo 925 остлется лишь фоторезак.

Продукты предоставлены компанией ERC: тел. (044) 230–3474





Tungsten новое поколение Palm

Роман Хархалис

Кврманные номпьютеры, основанные на Palm QS, чрезвычайне популярны благодаря сравнительно невысоной цене и богатейшему парну программного обеспечення на все внусы и случан жизии. Единственивя претензия, НОТОРУЮ МОЖНО **было н ним предъявить, – это снудость мультиме**дийных фуннций.

PALM TUNGSTEN T

**** Цена - \$590

Продукт предоставлен

компанией «Компьютер на ладони»: тел. (044) 458-1757

Удобство в работе; совместимость; мультимедийные возможности

Малое время работы от батарей; отсутствие аудио- и видеоплееров в комплекте

 Оптимальный по цене, возможностям и совместимости вариант среди устройств на Paim OS

С недавним резким удешевлением систем на Pocket PC выбор в пользу Раіт-совместимых КПК перестает быть столь же очевидным. как год назад. Новинки на ОС от Microsoft при мировой цене в \$250-350 сравнимы по стоимости с моделями Palm и Sony, по при этом изначально готовы к пронгрыванию музыки и видео. Однако с появлением новой, пятой версии операционной системы Palm OS и основанного на ней КПК Tungsten T

полная и безогопорочная победа Роскеt РС на мультимедийном фронте как мишимум откладывается.

Новый КПК собран в компактпом и очень тонком корпусе на пластмассовом основании с металлическими накладными панелями, обеспечивающими ему прочность и устойчивость к мелким повреждениям. Но самая интересная особенность конструкціні - слайдер, охватывающий всю нижнюю часть корпуса и в закрытом положении прикрывающий область граффиты. Благодаря этому удалось создать устройство, достаточно большое в рабочем состоянии и маленькое - в походном, разрешив таким образом одно из основных противоречий в эргономике карманных ПК. При эксплуатации PDA не обязательно каждый раз открывать слайдер: отдавать команды можно, пользуясь четырьмя клавищами быстрого вызова приложений, четырехпозиционным джойстиком со встроенной кнопкой и стилусом.

Технически Tungston T очень сильно отличается от своих предшественников. Он оснащен процессором ОМАР 1510, 16 МВ оперативной памяти, великолепным цветным экраном с разрешением 320 × 320 пикселов. Встроенные микрофон и дипамик, дополненные разъемом для наушников, позволяют использовать устройство в качестве диктофона,

При таких значительных нововведениях в аппаратной части интерфейс и состав Palm OS 5 остались практически неизменными. В перечие ирпложений, входящих в ОС, по-прежнему присутствуют адресная книга, календарь органайзер, блокноты для записей текста и рисования от руки, калькулятор, список задач и часы мирового времени. Все эти программы практически инчем не отличаются от тех, что были представлены в Palm OS 4.1. Новыми стали упилита для записи денежных расходов и диктофон.

В комплект поставки Tungsten T входит диск с дополнительным программным обеспечением, гарантиропанно совместимым с Palm OS 5. На этом CD расположен ряд очень интересных приложеинй, в частности пакет для работы с документами MS Office Documents To Go, программа просмотра PDF-документов Acrobat Reader, упилита-просмотрщик графических файлов ArcSoft PhotoBase, поддерживающая формат JPEG, и многие другие программы. При желании множество ПО легко найти и в Internet, причем значительная часть его - бесплатная. Мы загружали и устанавливали различные приложения и никаких проблем с совместимостью не обнаружили, Единственное, о чем нужно помнить, - это то, что для работы с системными расширениями (хаками), которые используются рядом утплит, следует применять хак-менеджер, совместимый с Palm OS 5, потому что более старые версии на Tungsten T неработоспособны.

Новый КПК очень удобно подключается к компьютеру для синхронизации данных и устаповки новых программ с помощью «люльки», инфракрасного порта или встроенного адаптера Bluetooth, KHK комплектуется днеком с программой HotSync для обмена информацией с Windowsсистемами, а также набором драйверов новых бизнес-телефонов. допускающих инфракрасное или Bluetooth подключение.

Не совсем удачно то, что список мультимедийных функций, поддерживаемых на уровне самой ОС, ограничивается только диктофопом, и это при том, что даже самые простые Роскет РС могут пронгрывать музыку в формате МРЗ и WMA и видео в формате MPEG. Конечно, программные плееры для различных форматов данных обязательно будут написаны (первые MP3-проигрыватели для Tungsten T уже есть, хотя они пока несовершенны), но их потребуется найти в Сети и установить. Да и объем встроенной памяти в 16 МВ не годится для хранения музыки н видео - без покупки карты SD или ММС не обойтись, тогда как в Pocket PC еще можно «перебиться» 64-мегабайтовым ОЗУ, И последний недостаток - малое время непрерывной работы от батарей, составляющее всего несколько часов.

В итоге Tungsten T представляет собой удобный в работе превосходно оспащенный КПК, самый доступный среди устройств с Bluetooth, но нмеющий пробед в мультимедийном оснащении. Впрочем, Palm-совместимые уетройства ценят главным образом не за готовность к пропгрыванию музыкті ії видео, а за стабтяльность и шпрокий ассортимент ПО, Среди них Tungsten T - весьма удачный выбор, хоть и не без отдельных недостатков.







Источник бесперебойного питания Powermust 800 Pro

- Микропроцессорное управление ИБП
 - Мошность 800VA/560W
 - Диапазон входного напряжения 162-290V
 - ПО для управления ИБП под Windows 95/98/NT/2000/XP, Novell и Linux



Цифровая камера gSmart LCD III

- Разрешение 2048х1536 dpi
 - Подключение USB
 - Объём памяти 16 Mb
 - LCD-дисплей 1.5°
- Размеры кредитиой карточки



Домашний кинотеатр V600RZ-120W

- Форматы DVD/VCD/CD/MP3/. CD-R/CD-RW/SVCD/DVCD
- Встроенный декодер, ресивер, FM/AM-тюнар, эквалайзер
- · Акустика стандарта Dolby Digital Surround общей мощностью 120 Bt



Сканер Plug-N-Scan 2400M

- Разрешение 1200х2400 dpi
 - Глубина цвета 48 бит
 - Подключение USB
- 5 программируемых кнопок

ГАРАНТИЯ НА ВСЮ ПРОДУКЦИЮ 2 ГОДА



Официальный дистрибьютор MUSTEX

Киев. Краснозааздный пр.т. 51. НИИСП. лабораторный корпус, офис 208 Тел.: (044) 249-63-03 Факс: (044) 245-79-99

Серемс-центр: (944) 248-7041 Интернет: http://www.datalux.ua E-mail: datalux@datalux.ua У НАС ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ ИНФОРМАЦИЮ О БЛИЖАЙШЕМ К ВАМ ПРОДАВЦЕ

АКЦИЯ ДЛЯ ДИЛЕРОВ! Подробную информацию можно получить по указанным телефонам или на сайте компании DataLux

Software: НОВИНКИ месяца

Сергей Светличный

HSPLAYER 0.86.493

Freeware

Разработчик BSplayer

Web-cairt www.bsplayer.org

Размер загружаемого файла 1 МВ

URL dc2wcarchive01.cdrom.com/pub/ simleInet/win95/mmedplay/bplay086.exe

BSplayer - очень удобный медиаплеер с огромных количеством разнообразнейших настроск, включая систему сменных оболочек программы, способных удовлетворить самого взыскательного пользователя.

В последней версии доблалены «горячие» клавини для управления отображением внешних субтитров, появилась возможность автоматического выключения ПК по завершении показа фильма.

THEFRESHTOOL 2.1

Freeware

Разработчик NVRetreshTool

Web-cant www.nvrt.org

Размер загружаемого файла 600 КВ

URL download.belanews.com/

download/1022486151/nvrt21.exe

NVRefreshTool - утилита, предназначенная для решення известной проблемы «60 Hz» в трехмерных пграх под ОС Windows 2000/ХР. В последней версии добавлена поддержка драйверов Detonator 41,xx, внесены некоторыс изменения в интерфейс, обновлена справочная система.



MOZILLA FOR WINDOWS 1.2.1

Freeware

Разработчик Mozilla Organization

Web-cañt www.mozilla.org

Размер загружаемого файла 11 MB

URL ftp.mozilla.org/pub/mozilla/releases/mozilla1.2/mozilla-win32-1.2-installer.exe Самый успешный из адьтернативных бесплатных Web-броузеров, Раз-

рабатывается по ехеме open-source. В данном «стабильном редизе» улучшена система закладок, добавлены повые «горячне» клавиши, а также повышена функциональность встроенного почтового клиента.

NERO BURNING ROM 5.5.10.0

Commercial Demo

Разработчик Ahead Soltware

Web-cairt www.nero.com

Размер загружаемого файла 12.3 МВ

URL ftp://ftp.nero.com/Nero55100.exe

Nero Burning Rom - одиа из лучших програмы для записи дископ CD-R/CD-RW. Ес выгодно отличают богатые функциональные возможности паряду с легкостью непользования и пастройки. Данный файл работает и как бесплатный апдейт для более старых зарегистрированных версий (кроме того, в него включена утилита Cover Editor для создания и печати обложек компакт-дисков).

WINDOWS MEDIA PLAYER 9.0

Freeware

Разработчин Microsoft

Web-caht www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/player.aspx Размер загружаемиго файла 9,7 MB (Windows XP), 13,3 MB (Windows 98/Me/2000)

URL www.microsofl.com/windows/windowsmedia/download/defaull.asp

Финальный релиз медиаплеера Windows Media Player 9.0. Добавлено огромное количество новых функций, а также повышено удобство использования плеера (по словам разработчиков, при его создании учитывались многочисленные отзывы пользователей из эхо-конференций).

WINDVO PLATINUM 4.5.11.15

Shareware

Разработчик InterVideo

Web-cart www.intervideo.com

Размер загружаемого файла 12,3 МВ

URL webdownload2.intervideo.com/windydptatinum/p001/Enu/WinDVDPlatinum.exe WinDVD Platinum - последний релиз одного из лучших DVDплееров, отличающийся от других очень богатыми настройками видео и звука. К основным достопнетвам «платиновой» версии можно отнести улучшенное видео, воспроизведение DivX, поддержку технологий Dolby Virtual Speaker, DTS, SRS Headphone.

WINRAR 3.1.0

Shareware

Мы продолжаем нашу рубрину, в ноторой рас-СНАЗЫВАЕМ О ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДИИЙ МЕСЯЦ обновлениям программного обеспечения. Для

большинства ПО уназаны прямые адреса для загрузии из Internet, но в неноторыи случаяи ии иет в силу ряда причин (разработчии требу-

ет регистрации, отсутствует лрямая ссылна и т. д.). Кроме того, часть лрограмм можно найтн на прилагающемся и журналу дисне (они

отмечены спецнальным значком).

Разработчик Eugene Roshal

Web-cañt www.rarlab.com

Размер загружаемого файла 941 КВ



URL liles10.rarlab.com/rar/wrar310.exe

Пожалуіі, самый популярный архиватор для Windows, Win-RAR отличается очень высоким коэффициентом сжатия, продуманным интерфейсом, прекрасной интеграцией с системой. В новой версии добавлены функции поиска в архивах и преобразования архивов из одного формата в другой, улучшена компрессия большого количестия маленьких текстовых файлов, появилась возможность открытия архивов tat.gz н tar,bz2 «п один прием». Кроме того, теперь WinRAR умеет распаковывать многотомные Zipархивы,

-OOM PLAYER 3.00 BETA

Разработчик Informatrix

Web-сайт www.inmatrix.com/zplayer Размер загружаемого

файла 720 КВ

URL inmalrix.hoyty.com/mirror/ zoomplayer300b4.zlp

Zoom Plaver ~ один из наиболее удачных меднаплееров. Отличается простотой интерфейса и пеплохим набором функций, При паличии DirectShow DVD-фильтра способен воспроизводить DVD-видео, Кромс того, при выводе изображения через TV-out с помощью функ-ДІНІ «ЗУМЭ» ПОЗВОЛЯЕТ ИСПОЛЬЗОвать всю поверхность телеэкрана. По словам разработчиков, в последней версии слишком много псправлений и улучшений, чтобы их можно было неречислить.





Несмотря на постепенное внедрение аысоносноростного доступа и internet, а Унрвине по-прежиему царствует врханчный dial-up со сноростями, за рединм иснлючением не преаышающими 38,8 Kbps, «в нагрузну» и ноторому пользователь имеет еще и поминутную оплату за телефон. Вот и получается, что единственный способ наасегда забыть о долгой загрузне Web-страниц, а заодно и сзиономить неноторую сумму денег — вынвчать интересующий вас Web-сайт ипи его часть с помощью офлайновых броузеров для приятного просмотра ив досуге.

BLACKWIDOW V. 4.37

Shareware

(30 дней trial, регистрация — \$ 39,95)

Разрабетчик SoftByte Labs Web-сайт softbytelabs.com

Размер загружаемого файла 2,12 MB

URL softbytelabs.com/Downloads/ BlackWidow%20Setup.exe

Возможность предварительного сканирования Web-сайта перед его затрузкой; группирование всех наиденных е-mail*ов в отдельном окне; встроенный броузер

Отсутствие гланировщика, недорабо-

Неплохая программа, но могла бы быть и лучше

Да, п оригинальности разработчикам «Черной Вдовы» ис откажешь Функционально она весьма похожа на Teleport Pro и Offline Explorer, но отличается от них рядом уникальных позможностей. При первом «знакомстве» с указанным Web-сайтом программа анализирует его структуру и начинает свою работу лишь после того, как пользователь решит для себя, что же, собственно, нужно закачивать. Ведь довольно часто офлайновые броузеры работают впустую, загружая не интересующие пользователя ссылки или баннеры, так что важность этой функции трудно персоцепить. Еще одной интересной возможностью BlackWidow является группировка всех найденных на сайте е-тайов в отдельном окне, что значительно облегчает жизнь завсегдатаям чатов и форумов.

Ссывий загруженного сайта автоматически «переориентируются» на файлы и папки кэша для офлайнового просмотра прямо во встроенном броузере, что очень удобно.

К сожалению, в остальном утилита не может похвастать чем-то особенным. Скажем, фильтр здесь сделан явно «для галочки», и все расширения «запрещенных» типов файлов придется вносить вручную. Зато есть фильтр адресов (ставший «шзиткой» практически всех офлайновых броузеров, равно как и фильтр файлов), позволяющий навсегда забыть о надоедливых рор-up'ax и баннерах, изрядно портящих жизнь, особенно при броузинге сайтов, «гнездящихся» на серперах бесплатного хостинга.

Планировщик, как ни странно, здесь и близко не ночевал, так что автоматически выкачивать или обновлять загружснные ранее Wcb-сайты (как это позволяют другие описанные в обзоре программы) здесь не удастся. Одним словом, BlackWidow — неплохой downloader Web-сайтов и отдельных файлов, не лишснный некоторых педостатков, ухудшающих очень приятное впечатление от программы.

TELEPORT PRO 1.29 BUILD 1952 ***

Shareware

(30 дней trial, регистрация – \$39,95)

Paspation Tennyson Maxwell Information Systems

Web-cañt www.tenmax.com

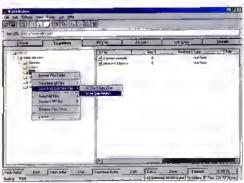
Размер загружаемого файла 900 KB URL www.tenmax.com/pro12.exe

Маленький размер, поддержка большинства сетевых протоколов, Java-апплетов; полностью автоматизированный робот—паук, позволяющий загружать как Web-сайты, так и отдельные файлы любого размера

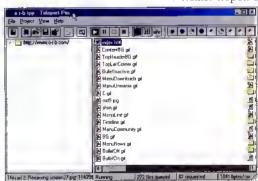
Нет встроенного броузера, условно-бесплатное распространение Один из лучших офлайновых броузеров

В последнее время популярность «долгожителя» Сети резко упада - программа не обновлялась более трех лет. К радости поклонников автор утилиты недавно выпустил нопую версию, научив ее работать с большинством последних достижений Webмастеров. Итак, теперь Teleport Рго может создать офлайновую коппю Web-сайта на жестком диске; в точности скоппровать сайт, сохранив его структуру; пскать заданные пользователем файлы и ключевые слова на Webсайте; загрузить один или несколько файлов с указанным адресом; проаналнанровать и при пеобходимости выкачать всс Web-страницы, связанные с центральным сайтом.

Сначала о достопиствах, 'Iclcport Pro поддерживает firewall и ргоху, «понимает» исе варианты HTML 4.0, CSS 2.0 II DHTML, a также Јауа-апплеты, скачивает файлы с FTP-серверов, позволяет фильтровать указанные пользователем файлы н ссылки. Для загружаемой страницы и связанных с ней сайтов можно установить ограничение на количество загружасмых уровней (няпример, параметр, равный пулю, означает обработку лишь основной страннцы, единице – основной и всех ссылок на ней и т. д.). Однако не стоит забывать, что с увеличеннем «тлубины бурения» программа будет обрабатывать все больше и больше ссылок, что может порой занять неприлич-



BlackWidow возможность предварительного просмотра сайта перед загрузкой позволяет сэкономить кучу времени



Teleport Pro – еще один отличный офлайновый броузер

cocotware

но много времени. Утилита пдеально подходит для пользователей с почным доступом к Іпternet благодаря встроенным планировщику и «звонилке». Поддержка cookics и конфигурпруемая пдентификация агепта позволяют скачивать даже требующие аутентификации сайты, а возможность обработки десяти потоков данных одновременно обеспечивает высокую скорость работы Teleport. Неудивительно, что программа получила множество престижных паград от известных онлаітновых ресурсов и файловых ар-XIIBOR (CNET, ZDNET, PC Magazine, SuperShareware, Tucows, Microsoft Best Choice).

Единственным сколько-нибудь существенным нелостатком Teleport Pro является отсутствие встроенного броузера для быстрого просмотра загруженных сайтов, но с этой функцией отлично справится любой другой установленный в ОС броузер.

Aeria etaNews

Leech - не все выполненное в стиле Windows XP работает столь же блестяще

LEECH V.3.2.6 **★★☆☆**

Shareware

(10 дней trial, регистрация – \$30)

Разработчин Аегіа

Web-cañt www.aeria.com

Размер загружаемого файла

2.03 MB

IFFL lucows.exp.net/files5/leech326.zip

Красивый внешний вид; неплохо проработанная система фильтров и ограничений для проекта; встроенный броузер

Отсутствие планировщика и «зво нилки ..; завышенная цена

Не все сделанное в стиле Windows XP работает так же блестяще

Еще один интересный продукт с нетрадиционным назвашем. Больше всего «Инявка» подкупает своим эффектным внешним видом, разумеется, в стиле Windows XP. Наличествуют все базовые функции (фильтрация указанных директорий, файлов, серверов, ограничение на количество загружаемых уровней, встроенный броузер). Также у пользователя есть возможность уклаять продолжительность работы программы п отводимое под кэш место на жестком диске. Последнее актуально разве что для тех, у кого ну

всю малину. И уж совсем нелогично выглядит цена утилиты -за те же \$30 можно приобрести Offline Explorer или WebCopier с несравненно большим потенциалом и возможностями.

о-о-очець быстрый канал досту-

па к Internet, где за часок-дру-

гой работы легко заполнить не-

сколько гигабайт столь ценно-

го дискового пространства, В

общем, совсем неплохо, но от-

сутствие встроенного плани-

ровщика и «звонилки» портит

WEBSITE EXTRACTOR V.8.60 ****

Shareware

(30 дней trial, регистрация - \$30)

Разработчик InternetSoft

Web-cant www.internet-soft.com

Размер загружоемого

chañna 758 KB

URL www.esalesbiz.com/extra/ webextrasetup.exe

 Маленький размер, неплохой под бор функций

 Нет планировщика; условно-бесплатное распространение

Отличный выбор для пользовате-

Дпаметрально протпвополож-

ля-минималиста

ный Leech вариант - за невзрачным внешним видом скрывается богатство возможностей, болес чем достаточных для домашнего пользователя, Итак, Website eXtractor умеет выходить в Сеть через прокси-сервер, сканпрует сайт перед загрузкой, «выкачивает» до 100 файлов одновременно, позволяет фильтровать практически все пачиная от типов файлов и завершая доменами, а также осуществляет автоматическую коррекцию ссылок в офлайновые, По заверенням разработчиков, программа отлично подходит для просмотра модных пыпче онлайновых фотоальбомов и других «тяжелых» Web-сайтов, тем самым набавляя пользователя от мучительного ожидания загрузки очередной странички... Закачанный сайт можно экспортпровать на другой жесткий диск или CD, а также осуществлять его дальнейшую обработку например, представить в виде базы данных с помощью утплиты Database Maker производст-

ва той же компании. Подытожив

все, можно смело сказать, что

детище у специалистов из Inter-

OFFLINE EXPLORER STANOART/PRO/ENTERPRISE ****

Shareware

(30 дней trial, регистрация — \$30/50/350). Розработчик Metaproducts

Web-cañT www.metaproducts.com/oe

Розмер зогружоемого фойло 1,43 MB

Огромное количество поддерживаемых протоколов, скриптов и форматов файлов; удобный интерфейс; русско- и украиноязычный интерфейсы; множество дополнительных функций на все случаи жизни

Высокая цена

Лучший офлайновый броузер всех времен и народов

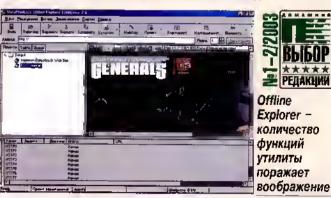
Пожалуй, Offline Explorer - напболее мощный из всех существующих офлатиовых броузеров. Чего только стопт перечень его возможностей - поддержка огромного количества скриптов, технологий (Java, Visual Basic, Macromedia Flash, VRML, XML, RealMedia, CSS) и протоколов -HTTP, HTTPS, FTP, MMS is RTSP (потоковые файлы Microsoft Media Player и RealPlayer соответственно). Программа «выкачива» ст до 500 файлов одновременно, поддерживает proxy, cookies и автоматически заполняет фор-

мы (если сайт требует регистрацип), перехватывает скоппрованные в буфер обмена адреса сайтов. Присутствуют и ставшие уже стандартом отличный планировщик, гибкая система фильтрации файлов, удобное регулирование скорости закачки и программа автодозвона - одним словом, все как в лучших домах. Загруженный сайт можно просмотреть с помощью встроенного броузера, использующего ядро Internet Explorer версии не ниже 3.02, а также экспортировать его - как в первозданном виде, так и в виде архивов ". Zip и *. МНТ, Прерогативой версии Рго являются удобная группировка сеансов закачки в «древо проектов», поддержка нескольких адресов в одном

проекте, усовершенствованный фильтр и обработка загруженных сайтов, возможность их псчати и экспорта в кэш Internet Explorer, а также на CD с созданием autorun п.т.д.

Специально для корпораций предназначен Offline Explorer Enterprise, позволяющий «выкачивать» до 100 миллионов (!!!) файлов для каждого проекта при минимальном потреблении ресурсов и возможности создания собственных плагинов на С++, Visual Basic или Delphi для еще более удобной работы.

В общем, функциональность программы поражает воображепне, но относительно высокая цена не позволяет в полной мере насладиться ее достопиствами.





Website eXtractor - удивительное сочетание минимального размера и богатства возможностей

netSoft получилось на славу н, несмотря на некоторые недостатки (к которым я бы отнес отсутствие планировщика). смотрится весьма достойно.

WINHTTRACK WEBSITE COPIER V.3.22-3

Freeware

★★★☆☆

Разработчих Xavier Roche и др. Web-cañt www.httrack.com

Размер загружаемога факла 3.10 MB

URL www.httrack.com/httrack-3.22-3.exe

∓ Бесплатный, русскоязычный интерфейс: множество функций

Возможны проблемы при закачке динамических ссылок (CGI, ".asp); временами нестабилен в работе: отсутствие встроенного броузера

Программа на любителя

динственный в обзоре абсолютно бесплатный броузер, разрабатываемый по схеме ореп-source, Возможности Win-НТТгаск не хуже, чем у других, а кое тде и болес «продвинутые», чем у явных лидеров в этой области, и останавливаться на них нет особой пужды. Отдельного упоминання заслуживают разве что поддержка нескольких URL (по протоколам HTTP, HTTPS н



Shareware

(30 дней trial, регистрация — \$20) Разработчик MaximumSoft Web-cañt www.maximumsolt.com Раамер авгружаемога файла

1.51 MB

URL www.maximumsoft.com/ downloads/wcopier.exe

Сканирование и определение размера Web-сайта перед закачкой; смена скинов; встроенные планировщик и утилита дозвона; возможность шифрования файлов проекта; русскоязычный интер-

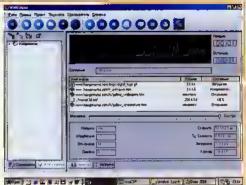
Условно-бесплатное распростра-

Очень серьезный конкурент Offline Explorer

Заслуживающий самого пристального внимлиия отсчественный продукт, вобравший в себя все лучшее от других офлайновых броузеров, К услугам пользователя - поддержка протоколов HTTP, HTTPS, FTP, а также Macromedia Shockwave и lava-плагинов и интегрированный броузер, Существует и воз-

можность предварительного скаппрования Webсайта и приблизительной оценки его размера перед загрузкой, мощные фильтры файлов и адресов, автоматическое заполнение форм при работе с сайрегистрации, я множество других

«вкусностей». Специально для эстетов предназначен набор сменных скинов, а консерваторы могут воспользоваться командной строкой, Любителям секретности доступны два режима работы. В первом из иих шифруются только файлы проекта (расширение '.wep, '.log). Во втором, более защищениом, все содержимое кэша архивируется, а потом удаляется, и загруженный сайт можно будет просмотреть, лишь указав заветный пароль. Для удобства работы с программой пользователь волен создать собственные шаблоны, а встроен-



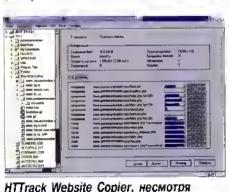
тамп, требующих WebCopier - позиции Offline Explorer серьезно пошатнулись!

ные планировщик и утилита дозвона полностью автоматизируют работу WebCopier – когда наступит час «Х», программа установит соединение с Internet, выполнит задание и автоматически отсоединится/выключит компьютер. Аналогичными возможностями, кстати, обладают и вышеуломянутые Offline Explorer II Teleport Pro.

Короче говоря, WebCopier сще один достойный кандидат на звание лучивего офлайнового броузера и как нельзя лучше подходит для домашнего пользователя.

FTP) в одном ссансе загрузки, регуляция скорости закачки и более десяти вариантов структурирования содержимого кэша от точной копин сайта до заданного пользователем варнанта. В процессе работы утплита анализирует файл robots.txt и выполняет поставленное задание исходя из его данных (этот файл находится в корневом каталоге теоретически каждого Web-сайта и содержит правила работы с ним для офлайновых броузеров и других автоматических роботов-пауков, скани-

> рующих Web). Вот только проблема в том, что далеко не все Web-мастера учитывают эти программы и весьма часто утплита отказывается закачивать тот или иной сайт. Ну и конечно, проект open-source не был бы таковым, ссли бы в нем не присутствовали несколько неотловленных «багов» и ряд мелких недоработок,



HTTrack Website Copier, несмотря на мелкие недостатки, остается одним из лучших бесплатных офлайновых броузеров



Сертифицирован Госстандартом Конфигурация - Ваша Наша гарантия до 3-х лет

доставка модернизация Продажа в кредит

а еще: комплектующие, мультимедиа, мониторы, принтеры, факс-модемы, расходные матерналы для принтеров, ксероксов, факсов лицензионное ПО (игры, программы, 1С), аксессуары, заправка н восстановление картриджей студенту ИЛН школьнику Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте инжидица. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежиему ждет ваших электрониых писем на азбритама, а бумажных — по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Когда я устанавливаю размер рабочего стола 1024 ×768 точек, частота смены кадров составляет 85 Hz, а при увеличении разрешения по умолчанию выставляется значение 60 Hz. Можно ли при разрешении 1280 × 1024 точек довести частоту до 85 Hz?

Андрей Букров

аксимальная частота смены кадров обычно ограничивается возмежностями монитора. При первом выборе нового видеорежима величина в 60 Нг устанавливается «для страховки», поскольку старые дисплен иногда не имеют защиты от превышения частоты развертки и выходят из строя, если установить в Windows слишком большое се значение.

Наибольшая частота смены кадров зависит также от видеорежима — чем выше разрешение, тем ниже частота. Поэтому из того, что монитор может работать в режиме 1024 × 768 @ 85 Hz, ие следует, что он поддерживает 1280 × 1024 @ 85 Hz, хотя это не исключено, если для

первого режима указанная частота не является максимальной. Чтобы узнать, поддерживается ли она во втором случае, почитайте инструкцию к монитору. Можно также провести эксперимент. Вызовите окно Свойства: Экран, перейдите на вкладку Настройка, нажинте кнопку Лополнительно и в новом окне на вкладке Адаптер выберите из списка желаемое значение, Если оно отсутствует, значит, даниая частота не поддерживается, Перед этим следует убедиться, что в спстеме правильно указана модель монитора - она подписана под изображением дисплея на вкладке Настройка. При необходимости доустановите драйвер устройства.

Я прочитал в журнале, что для комфортной игры частота смены кадров должна составлять не менее 100 fps. Относится ли это ко всем играм (например, FIFA 2003) или только к first person shooter? Есть ли утилита, которая измеряет эту величину?

Виктор, Ужгород

ысокие частоты смены кадров не обязательны, по желательны. Мнинмальным уровнем, при котором еще сохраняется плавность движения объектов на экране, признано значение в 25–30 fps. Если объекты движутся часто и быстро (как в динамичных 3D-шутерах), желательна более высокая частота.

Другое дело, что в журналах при определении производительности ПК в играх обычно оперируют средней частотой смены кадров, тогда как мгновенная пеличина всегда меняется в зависимости от отображаемой сцены. В некоторых нграх это изменение может быть весьма значительным - папример, в Unreal Tournament при выходе из небольшого помещения на открытое пространство кадровая частога может упасть в несколько раз. Высокое среднее впачение этого параметра следует воспринимать как гарантию того, что он не будет опус-

каться ниже уровня играбельности ин при каких обстоятельствах, Экспериментально установлено, что в большинстве трехмерных боевиков при частоте смены кадров около 100 Грѕ минимальное значение практически всегда больше 30-35 fps, отсюда и рекомендация, ставшая предметом вопроса. Заметим, что колебания частоты при изменении сложности сцены могут носить кратковременный характер. так что если вы неискушенный игрок, то средней частоты менее 100 fps тоже может оказаться достаточно. Что же касается FIFA 2003, то резких нзменений сложности сцены там немпого, и значение в 40-45 fps вас вполне уст-

Средства для измерения текущей и средней частоты смены кадров обычно встроены в игру и вызываются командой из меню или консоли. Из универсальных утилит нам известиа FRAPS (www.fraps.com).

Квк можно расположить акустику 5.1 на столе, не вынося назад тыловые сателлиты? И можно ли поместить сабвуфер под столом?

Игорь, Винница

олонки на столе разместить-то можно, если позволяет площадь, только при этом теряются все преимущества шестикомпонентной системы, а именно возможность позиционирования звуков в задней полусферс. Данный эффект паблюдается только в пределах звукового поля, которое создается между колонками, а в вашем случае слушатель окажется вне его. Поэтому если условия не позволяют правильно разместить компоненты домашнего

кинотеатра, не тратые попус-

ту деньги и купите хорошую систему 2.1.

А вот сабвуфер можно п даже нужно убрать, причем не просто под стол, а в угол комнаты. Человсческий слух не способен опредслить направление, откуда приходят низкочастотные колебания, поэтому месторасположение их источника не имеет значения. Разместив его в углу, где сходятся три взаимопериендикулярные стены, вы получите резонирующую систему, способную еще немного усилить низкие частоты.

У меня материнская плата Soltek SL-750RV2 и жесткий диск Western Oigital емкостью 40 G8. Но система опознает винчестер только как диск с емкостью 7,89 G8. До этого был установлен 10-гигабайтовый накопитель, и с ним наблюдалась та же проблема. 8 чем ее причина?

Сергей Банников

ашей Тестовой лаборатории действительно известны случаи исправильного определения объсма некоторых моделей жестких дисков, и именно системиыми платами Soltek. По всей видимости, у вас одна из «проблемных» моделей. Причиной тому является ошибка в коде ВЮЅ. Можно надеяться, что ес устранят в новых версиях микропрограммы, так что

рекомендуем загрузить с сайта Soltek наиболее свежую «прошивку» и перепрограммировать BIOS. Если это не даст результата, придется менять материнскую плату либо ждать обновления BIOS. В любом случае стоит написать письмо в службу техической поддержки Soltek с указанием вашей версии BIOS, модели платы и модели винчестера.

BOTCTRO HOK

КОМПЬЮТЕРЫ

информационных технологий

Компьютеры:

Cel-566/64M/6.4Gb/8M/52x/S/ATX = 192 y.e. Cel-850/128M/10Gb/8M/DVD/S/ATX = 223 y.e. Duron-1200/128M/20.4Gb/50x/S/ATX= 244 y.e. Athlon-1.7GHz XP/128M/30Gb/52x/S/ATX = 275 y.e. Cel-1.7GHz/128M/30Gb/64M/RW/Eth/S/ATX = 373 v.e.

Мониторы:

15" новые om 117 y.e. 17" новые от 138 у.е. 15" 6.y. - om 67 y.e. 17" 6, y. - om 98 y.e.

Продажа в кредит

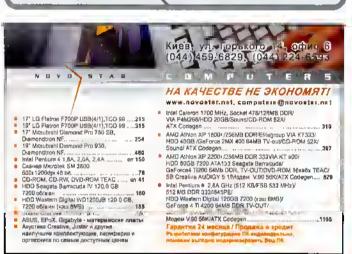
Магазины

Ул. Вевиловых, 15 т 467-25-50/51 Ул. Суворова,14/12 т.290-93-65

Чоколовский бул.**39** т.242-94-34

Ул. Тургеневская. 71 т 493-53-71

www.ntt.kiev.ua

















МУЛЬТНМЕДКА





РАСНОДНЫЕ МАТЕРНАЛЫ



РЕМОНТ ОРГТЕХНИКИ

Сервис-центр «Виатон» ул, Б.Хмельницкого, 47 Теп./факс (044) 235-6189, 536-0812 www.viaton.com.ua, e-mail: vlaton@ukr.net

чп «ЗИП»

ОБСЛУЖИВАНИЕ И РЕМОНТ ОРГТЕХНИКИ

ЗАПРАВКА КАРТРИДЖЕЙ 239-25-28 239-25-29



mail: wincom@svitonline.com

страна Internet: календарь

1 SHBAPS 19B3

В сети ARPANET принят к использованию протокол TCP/IP (Transler Control Protocol/internet Protocol). На основании этого протокола различные сети объединились в одну глобальную, которая официально стала называться Internet.

www.historyoftheinternet.com

6 ЯНВАРЯ 2003

В Древнем Египте отмечали день богини Исиды, родившей в результате непорочного зачатия сына Хора. Ее изображали с младенцем на руках, и культ богини перешел сначала к грекам и римлянам, а затем к христианам, отмечающим в этот день Рождество Христово.

www.risu.org.ua



22 AHBAPA 2003

В Украине празднуют День Соборности. В 1919 г. в Киеве на Софийской площади Директория провозгласила «Акт объединения». Суверенные государства — Украинская Народная Республика и Западно-Украинская Народная Республика объединились в одно.

www.geocities.com/nspilka

27 ЯНВАРЯ 1888

Небольшая группа выдающихся исследователей и ученых основала в Вашингтоне Национальное географическое общество «для приумножения и распространения географических знаний». К 90-м годам XX в. организация насчитывала более 9 млн. членов.

www.nationalgeographic.com

2 AHBAPA 2003

В Японии дети рисуют первые в новом году иероглифы, Работы выполняются с помощью туши и кисточки на длинных полосах бумаги и называются какидзомэ. Для рисования выбираются новогодние темы или иероглифы, отражающие цели ребенка в наступившем году.

nihongo.aikidoka.ru

7 AHBAPA 155B

Франция вернула в свое владение порт Кале — последнюю английскую территорию на континенте. Англичане восприняли утрату «ключа к Франции» как национальную катастрофу, что стало причиной падения популярности первой королевы Англии Марии Тюдор (1516—1558).

www.calais.cci.fr

11 AHBAPA 1703

Вышла «Арифметика, сиречь наука числительная» Л. Ф. Магницкого (1669—1739) — первый учебник арифметики, основ алгебры, геометрии и астрономии, составленный «ради обучения мудролюбивых российских отроков, и всякого чина и возраста людей».

www.nature.ru

18 ЯНВАРЯ 1958

Впервые в истории NHL на лед вышел чернокожий хоккеист: Вильям O'Pu (р. 1935) сыграл за команду Boston Bruins против Montreal Canadiens. На его счету еще один рекорд NHL — O'Pu был единственным хоккеистом с невидящим правым глазом.

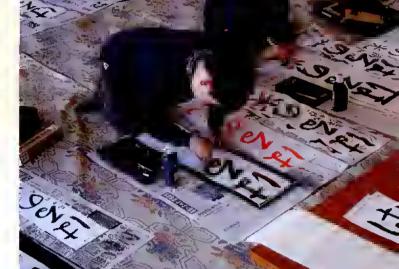
www.blackcanadianmag.com

23 ЯНВАРЯ 1863

В Польше в ночь на 23 января началось восстание, направленное против российского самодержавия. Вооруженная борьба против империи получила продолжение в Литве, Белоруссии и, в меньшей степени, в Украине.

www.opn.pan.krakow.pl/ czlowiek/powstanie.htm





12 AHBAPA 2003

Европейское космическое агентство планирует произвести запуск космического аппарата Rosetta. К 2011 г. он приблизится к комете Виртанена, диаметр которой составляет 1 км. Для сбора информации на поверхность кометы впервые в истории будет спущен зонд.

sci.esa.int/rosetta

18 ЯНВАРЯ 1В53

В Риме состоялась премьера оперы Дж. Верди (1813—1901) «Трубадур». Этим произведением композитор хотел поддержать идеи Risorgimento (Возрождения) — национального движения против иностранного влияния, за объединение раздробленной Италии.

www.giuseppeverdi.net



2B AHBAPA 1853

Один из самых совершенных клиперов XIX в, «Carrier Pigeon» вышел из Бостона в первое плаванье. Обогнув Южную Америку и грозный мыс Горн, он сел на мель в 500 футах от побережья Сан-Франциско — пункта назначения. Место крушения назвали Пиджин Пойнт.

www.cal-lights.com/pigeon.htm

13 AHBAPA 1863

Т. Крэппер (1836—1910), английский инженер, обладатель девяти патентов на сантехнические приспособления, продемонстрировал в Лондоне туалет со смывным бачком собственной конструкции. В честь изобретателя англичане иногда называют бачки «сгаррег».

www.toiletology.com



24 ЯНВАРЯ 1948

IBM выпустила первый большой компьютер — Selective Sequence Electronic Calculator. Машина содержала 12 тыс. вакуумных трубок и 21 тыс. электромеханических реле. Она проработала до конца 1952 г., когда ее сменил IBM 701.

www.columbia.edu/acis/ history/ssec.html

29 ЯНВАРЯ 1853

На свадьбе императора Франции Наполеона III (1808—1873) и графини Евгении де Монтийо (1826—1920) П. Герлен (1798—1864) преподнес новобрачным Eau de Cologne Imperiale — созданный к этому дню одеколон во флаконе из темного стекла с эмблемой Бонапартов.

www.guerlain.com

3 RH8APR 1868

В Японии провозглашен Манифест о реставрации императорской власти, столица перенесена в Эдо (Токио), создано новое правительство. Так началась модернизация государства по западнему образцу — эра Мейдзи.

www.sjsu.edu/faculty/ watkins/meiji.htm

8 SH8APS 1973

В Вашингтоне начался суд над людьми, установившими в штабе Демократической партии подслушивающие устройства. Расследование, проведенное «Washington Post», показало, что президент-республиканец Р. Никсон причастен к установке «жучков».

www.washingtonpost.com

14 RH8APR 1963

Президент Франции Шарль де Голль (1890—1970) на пресс-конференции возразил против вступления Великобритании в Европейское экономическое сообщество. Членами ЕЭС тогда были Бельгия, Франция, ФРГ, Италия, Люксембург, Нидерланды.

www.charles-de-gaulle.org

20 RH8APR 2003

С морской влатформы «Одиссей» ракета «Зенит» выведет на орбиту слутник мобильной связи Тпигауа-2. Ракетоносители «Зенит-ЗSL» выпускает украинский Южный машиностроительный завод в сотрудничестве с российской корпорацией «Энергия».

> www.nkau.gov.ua www.space.com.ua

4 AH8APA 1958

Сэр Эдмунд Хиллари (р. 1919) — альпинист и исследователь Антарктики — на тракторе покорил Южный полюс. Он руководил новозеландской группой в трансантарктической экспедиции, которая прошла по маршруту Р. Скотта (1869—1912).

www.fofh.u-net.com/pole.htm



15 AHBAPA 1208

Оруженосец тулузского графа Раймунда VI (1156—1222) убил папского посланника. Это стало одним из поводов к началу Альбигойских войн — карательных походов рыцарей из северной Франции в южные земли.

alterego.tut.by/library/books/ mistery/albig.shtml

21 AH8APA 1888

Ч. Бэббидж (1791—1871) — профессор математики Кембриджского университета — на Аналитической машине вычислил с точностью до десятого знака число π . Первый тест позволил доказать корректность конструкции механического компьютера.

www.fbm.ru/computer



Главой Компартии Чехословакии избран А. Дубчек (1921—1992), гарантировавший свободу слова, проведение экономических и политических реформ. «Пражская весна» закончилась 20 августа после ввода в страну советских танков.

www.rferl.org/nca/ special/invasion1968

9 AHBAPA 2006

Запланирован старт космической станции для исследования Плутона, его спутника Харона и пояса Койпера — источника астероидов с малой орбитой. В 2007 г. аппарат приблизится к Юпитеру, а в 2015 г. достигнет цели.

nssdc.gsfc.nasa.gov/planetary/ planets/plutopage.html

16 RH8APR 1868

Балетмейстер Д. Хейнс (1840— 1879) в Вене продемонстрировал фигурное катание на коньках. Хотя температура воздуха внезапно поднялась до +18', лед чудом сохранился, и на представление пожаловал император Австро-Венгрии Франц Иосиф (1830—1916).

www.frogsonice.com/skateweb



10 AH8APA 1938

Родился Дональд Кнуг — профессор Стэнфордского университета, автор многотомника «Искусство программирования», создатель языка $T_E X$, предназначенного для верстки научных публикаций, и системы для создания шрифтов Metalont.

www-cs-faculty.stanford.edu/

17 RH8APR 1773

Капитан Дж. Кук (1728—1779) в поисках Южного материка на кераблях «Resolution» и «Adventure» впервые пересек Южный полярный круг — широту, за которой наступает полярная ночь, продолжающаяся полгода, с 21(22) декабря по 21(22) июня.

www.antarctic-circle.org



25 AH8APA 1988

Премьера восстановленного спектакля «Владимир Высоцкий» в Театре на Таганке. Поэтическое представление в постановке Ю. Любимова (р. 1917) было показано несколько раз к годовщине смерти поэта в 1981 году и впоследствии запрещено.

www.lubimov85.ru/ performance/vysotskiy

30 RH8APR 1933

В Германии в результате закулисных политических интриг главой коалиционного правительства стал А. Гитлер (1889—1945). Партнеры по коалиции ожидали от нацистской партии, возглавляемой Гитлером, консолидации власти и ликвидации политической оппозиции.

www.hitler.org

26 RH8APR 1923

Под руководством В. Эллана-Бла-кытного (1894—1925) в Харькове создан союз пролетарских писателей «Гарт». В него вошли уже известные в то время П. Тычина (1891—1967), М. Хвылевый (1893—1933), В. Сосюра (1898—1965), М. Йогансен (1895—1937).

poetyka.uazone.net

31 AH8APA 1858

США запустили спутник Explorer I. Советский спутник, стартовавший четырьмя месяцами ранее, к этому времени сгорел в плотных слоях атмосферы. Космическая гонка между двумя странами продолжалась до исчезновения СССР.

www.jpl.nasa.gov/missions/ past/explorer.html



страна Internet: календарь



9 ФЕВРАЛЯ 1В93

На сцене кабаре «Мулен Руж» во время вечеринки, устроенной парижскими студентами, был показан стриптиз. Представленная сценка -«Иветта идет спать» - стала причиной скандала, судебного разбирательства и стычех студентов с полицией.

www.moulinrouge.fr

15 ФЕВРАЛЯ 1898

У берегов Гаваны взорван американский крейсер Маіле, 260 членов команды погибли, индекс Dow Jones упал. Некоторые американские газеты обвинили в диверсии испанские власти Кубы. Крушение судна послужило поводом к началу испано-американской войны,

www.spanamwar.com

22 ФЕВРАЛЯ 184В

Во Франции запретили один из банкетов, устраивавшихся либеральной буржуазией для агитации за реформу избирательного права. 24 февраля весь Париж вышел на баррикады - финансовая олигархия и монарх Луи Филипп (1773-1850) были свергнуты.

www.ohiou.edu/~Chastain



1 ФЕВРАЛЯ 2003

В Китае отмечают новый 4700-й год по лунному календарю. Полный лунный цикл - 60 лет - разбит на пять 12-летних периодов. Каждому году соответствует одно из двенадцати животных и один из пяти цветов. Символ 2003 г. - черная овца.

www.chinapage.com/ newyear.html

6 ФЕВРАЛЯ 195В

Команда футбольного клуба Мапchester United в результате авиакатастрофы потеряла восемь перворазрядных игроков. Метью Басби (1909-1994) получил тяжелые травмы, но ему удалось собрать новую команду и одержать победу в Кубке Чемпионов (1968 г.).

www.manutd.com

11 DEBPARS 1963

Ливерпульская группа The Beatles за тринадцать часов записала четырнадцать песен для дебютного альбома Please Please Me. Тои из них сразу же стали хитами, а к концу года английские газеты начали говорить о новом явлении - битломании.

> www.beatles.ru beatles, murashev, com

Избранный литовским парламентом Совет объявил о создании независимого от Российской империи демократического государства со столицей в Вильнюсе. В современной Литве в День Независимости ежегодно устраивают грандиозный фестиваль фейерверков.

10 ФЕВРАЛЯ 1В23

В Кельне прошло карнавальное ше-

ствие - Розенмонтаг. «Необуздан-

ным весельем» город славился еще

в средние века, но после прихода

революционной французской ар-

мии в 1794 г. харнавал запретили

как пережиток прошлого. Горожа-

нам удалось возродить традицию.

16 ФЕВРАЛЯ 1918

www.rosenmontag.de

neris, mii. lt

17 ФЕВРАЛЯ 1913

В арсенале 69 полка в Нью-Йорке прошла Международная выставка современного искусства - Агтогу Show. Впервые в Америке были представлены работы авангардистов и современных художников, вызвавшие самые противоречивые оценки публики.

www.thearmoryshow.com



25 ФЕВРАЛЯ 1573

Иван Федоров (ок. 1525-1583) во Львове начал работу над «Апостолом» - первой точно датированной печатной книгой в Украине. Издание вышло тиражом 1000-1200 экземпляров и отличалось качественным полиграфическим исполнением и прекрасными иллюстрациями.

www.uad.lviv.ua

26 ФЕВРАЛЯ 184В

К. Маркс (1818-1883) и Ф. Энгельс (1820-1895) опубликовали «Манифест коммунистической партии» политический памфлет, начинающийся словами: «Призрак бродит ло Европе - призрак коммунизма» и заканчивающийся: «Пролетарии всех стран, соединяйтесь!».

www.libertarium.ru

2 OFRPANS 2003

По преданиям, ведьмы на специально подготовленных транспортных средствах (метлах, хозлах, евиньях и пр.) прилетают на зимний шабаш. Любимые места собраний нечистой силы: Лысая гора в Киеве, вершины Блоксберг и Бреккен горного массива Гарц.

webua.net/hedgy/kievlyanka



12 ФЕВРАЛЯ 190В

В Нью-Йорке на Таймс-сквер начался автопробег. Трасса проходила через Аляску, Японию, Сибирь, Европу и заканчивалась у Триумфальной арки в Париже. Победители на немецкой машине PROTOS, спонсируемой кайзером Вильгельмом III, финишировали 26 июля.

www.newyorktoparisrace.com



23 ФЕВРАЛЯ 2003

В Нью-Йорке на Мадисон Сквер Гарден состоится церемония вручения наград американской звукозалисывающей академии - GRAMMY. «Золотой граммофон» будет присуждаться почти в ста номинациях (во время первого награждения в 1959 г. их было только 27).

www.grammy.com

27 ФЕВРАЛЯ 199В

Apple Computer объявила о прекращении работ над операционной системой Newton и КПК под ее управлением. Стив Джобс (р. 1955) заявил, что компания намерена сконцентрировать усилия на главном направлении -OC Macintosh.

www.apple.com.ua



7 ФЕВРАЛЯ 1898

Начался суд над Э. Золя (1840-1902), разоблачившим сфабрикованное французским генштабом дело о шпионаже в открытом письме «Я обвиняю» в газете «Aurore». Писателя обвинили в клевете, приговорили к году тюрьмы и штрафу в 3000 франков.

> www.wfu.edu/~sinclair/ dreyfus.htm

13 ФЕВРАЛЯ 1903

В Бельгии родился французский писатель Ж. Сименон (ум. 1989). С 16 лет под различными псевдонимами он опубликовал более 400 произведений. Главный герой детективных историй Сименона инспектор французской полиции Магре с Набережной Орфевр.

www.trussel.com/f_maig.htm

1В ФЕВРАЛЯ 1563

Войско московского царя Ивана IV (1530-1584) штурмом взяло Полоцк. Небольшой гарнизон отчаянно сопротивлялся, не город был разграблен; ценные книги и рукописи, хранившиеся в Софийском соборе (предлоложительно и Полоцкая летопись) были уничтожены.

polotsk.net

З ФЕВРАЛЯ 1998

Компания Lycos объявила о согласии приобрести за 58 млн, долл. компанию Tripod, предоставляющую услуги хостинга. Цель сделки: объединить отдельные сайты в «порталы» - насыщенные информацией точки входа в Web - и привлечь больше пользователей.

www.lycos.com

В ФЕВРАЛЯ 1928

Дж. Бэйрд (1888-1946) - шотландский изобретатель - провел эксперимент по трансатлантической передаче изображения. Статичная картинка с миссис Майей Хоуи с помощью коротковолнового радиосигнала была телепортирована из Лондона в Нью-Йорк.

www.mztv.com/baird.html

14 ФЕВРАЛЯ 2003

В Йорке (Англия) проходит фестиваль викингов - Jolablot. Потомки древних воинов съезжаются в некогда завоеванный выходцами из Скандинавии город, чтобы познакомиться с образом жизни предков, поучаствовать в битвах, скачках и водных состязаниях.

www.vikingjorvik.com

19 ФЕВРАЛЯ 1843

Караван из 154 лошадей, впряженных в специально приспособленные сани, повез «царицу ваз» чашу весом 600 пудов, выточенную из монолитной глыбы яшмы, - из Колывани (Алтай) в Барнаул. Спустя шесть месяцев вазу доставили в Зимний дворец.

www.ab.ru/~akunb/koluvan

4 OEBPANN 1703

Сёгун — военный правитель Японии -приговорил 47 самураев к харакири. События политической жизни страны нельзя было обсуждать открыто, но через несколько дней в театре кабуки состоялся спектакль, раскрывающий японцам причины и предысторию «казни».

www.susi.ru

5 ФЕВРАЛЯ 1843

Премьера пьес Н. В. Гоголя (1809-1852) «Женитьба» и «Игроки», высмеивающих нравы российского общества. Критики считали, что они «слишком трудны для актеров, привыкших к легким для исполнения ролям, какими наделяют их обычные снабдители сцены».

svitiaz, triped.com/gogel



20 ФЕВРАЛЯ 1ВВВ

Ван Гот (1853-1890) сел на поезд, следующий в Арль (Франция), в надежде создать в городе коммуну художников. В октябре к нему приехал Гоген (1848-1903). Но отношения между ними обострились: Ван Гог впал в невменяемое состояние и отрезал себе ухо.

www.vangoghgallery.com

21 ФЕВРАЛЯ 1543

Армия Эфиопии, обученная и вооруженная мушкетами при помощи португальцев, нанесла поражение войскам имама Ахмеда ибн Ибраrима (1506-1543) вблизи озера Тана. Священная война (джихад) Османской империи против Эфиопии закончилась.

www.ethiopianhistory.com



2В ФЕВРАЛЯ 1843

Днем, на фоне голубого неба, в Европе наблюдали свечение кометы, превышающее яркость полной Луны в 60 раз. Великая мартовская комета - самая яркая за предыдущие 700 лет - была видна невооруженным глазом до 3 апреля. Размер ее хвоста на небе достигал 65".

www.astronet.ru

24 ФЕВРАЛЯ 191В

Комитет Спасения, избранный представителями эстонского парламента, публично провозгласил независимость Эстонии. Во времена советской власти (1940—1991) День Независимости празднично отмечали в эстонских общинах всего мира.

> www.estonica.org ew80.www.ee





Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Webблогов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу blog@itc.ua.

Вождь пролетариата Владимир Ильич Ленин и его роль в становле нии и развитии рок-музыки.

.

gultars.ru/lenin

Список онлайновых библиотек.

Руководство по проектированию и обустройству настоящих хоббитских нор.

www.stormbear.com/bagend2

Маркет-о-матика. Версия 1.0. Автоматизированная система составления гениальных прессрелизов, рекламных текстов и другого «креатиффа»

> www.playdamage.org/ market-o-matic

Исторический цикл, посвященный 50-летию «Радио Свобода». От первых позывных из Мюнхена до сегодняшних передач из Праги. Нью-Йорка и Москвы. Редкие архивные записи в real audio.

www.svoboda.org/programs/ cicles/rl50/

Оригинальнейший музей. Пиксельный. Адрес начала осмотра — ниже.

.

www.pixelmuseum.com

Среди многочисленных онлайновых предсказателей погоды появилась и такая уважаемая организация, как ООН. Данные официального прогноза Объединенных Наций основаны на информации от 69 национальных метеорологических служб.

www.worldweather.org

Некогда знаменитые «толстые журналы», такие как «Новый мир», «Знамя», «Октябрь», в Журнальном Зале сервера russ.ru

.

magazines.russ.ru

О том, как выбирать места в самолетах, мы уже писали. Теперь же посоворим о пище, которую предлагают пассажирам различных авиакомпаний мира.

airiinemeals.net

страна Internet: мозаика

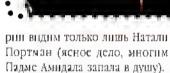
Подобно Деду Морозу и Свитв-Клвусу подведення всек к всяческик итогов, списки популярности, рейтинги откосятся к непременным втрибутвм рождествекско-новогодией поры. Крупные Web-порталы и сетевые СМИ посвятнян в декабре десятии своих страииц этой животрепещущей теме. Чем же может поквастать ушедший в историю 2002 год?

ДУХ ВРЕМЕНИ В ЗЕРКАЛЕ ГУГЛЯ

В середине декабря 2002 г. некоторыми соображениями относительно итогов прошедшего года е точки зрения статистики запросов поделился небезызвестный Google (www. google.com). Опубликованный его пресс-службой доку-MCHT (www.google.com/press/ zeitgeist2002.btml) носит поэтическое название Zeitgeist, что в переводе с пемецкого означает «дух времени». И в самом деле, с такой трактовкой можно согласиться, поскольку те темы, события, имена, запросы о которых обрабатывала самая популярная в Сети поисковая машина, действительно рассказывают очень иногос о настроениях, предпочтениях, интересах сетевого населения. Причем основа для подсчетов очень солидная - болес 55 миллиардов пользовательских запросов.

Открывают этот своеобразный рейтинг две любопытные категории, чыл названия в вольном переводе звучат как «Значительное повышение интереса» и «Падение популярности».

Победителем в первой поминации стал герой самого кассового фильма года Spiderman. За ним в тройке призеров расноложились модная певица Шакира и зимние Олимпийские игры. Пять позиций в двадцатке занимают хитовые компьютерные пгры образца 2002 года: Morrowind (9-e место), Warcraft III (10-e), Dungeon Siege (12·e), Neverwinter Nights (15·e), Battlefield: 1942 (16-e). Кроме уже упомянутой Шакпры, музыкальный мир представлен белым рэпером, известным под кличкой Эминем (7-е), горячиин девчонками из группы Las Кетсһир, скандальной девицей Пник, британским поп-идолом Гаретом Гейтсом (даже не родственник знаменитому Бидли) и Аврил Лавин, От кинопидуст-



Когорту «неудачников», к которым по сравнению с 2001 годом был потерян интерес, открывает... кто бы вы думали? Прорицатель Нострадамус! Да уж, сколько людей вспоминали о нем в связи с нью-йоркской трагедней год назад! Теперь же волна удеглась и былая популярпость француза резко пошла на убыль. Еще несколько тем списка «лузеров» непосредственно связаны с 11 септября – Всемпрный торговый центр (3-е), Осама Бин Ладен (5-е), талибан (6·е), ФБР (9-е), Пентагон (13-е), Афганистан (17-е). Как видите, 2002 г. выдался в этом отношеши допольно спокойным и народ больше думал о развлечениях, нежели о политике.

Теперь еделаем беглый обзор «призовых» троек остальных категорий «духа времени-2002». ■



Женщины	Музыканты
Дженнифер	Эминем
Лопес	Шакира
Бритни	Мадонна
Спирс	
Шакира	Технологин
	mp3
Мужчины	sms
Эминем	winzip
Брэд Питт	
Нелли	Видеонгры
пелли	The Sims
_	Counter Strike
Брэнды	GTA 3
Ferrari	
Sony	Кинефильмы
Nokia	Spiderman
	Harry Potter
Спортсмены	Star Wars
Дэвид	
Бэкхем	Новости
Анна	World Cup
Курникова	Ирак
Роналдо	Снайпер

ЧТО МЕШАЛО БЕЗЗАБОТНОЙ СЕТЕВОЙ ЖИЗИИ

Возьмем, к примеру, не слишком приятную тему, доставляющую немало хлопот пользователям, недостаточно випмательно относящимся к «случайным связям». Мы имеем в виду компьютерную вирусологию. Так вот, по данным британской компании Sophos, за год ес сотрудникам удалось «изловить» 7189 новых вирусов, «червей» и «троянцев». Средой обитания 90% всех вредителей была... вы догадливы... OS Windows. Самую большую активность проявлял Klez (24% случаев), несколько отстал от него Bugbear (17,5%), «почетного» третьего места удостоен умеющий захватывать пароли ветеран Badtrans, обнаруженный впервые еще осенью 2001 года.

Как сями понимаете, не только вирусы способны вызвать у пользователей Internet приступы головной боли или потоки нецензурной брани. Подобные явления собрал в свой «антитоплист» самых неприятных явле-



ний, характерных для Internet-2002 (www.rightwingnews.com/ special/theworst.php), автор сайта Rightwingnews.com Джон Хокинс. Похожий список планирует опубликовать и российский Рокфеллер.Ру (www.rokf. ru). Скорее всего, во многом перечни будут совпалать. А пока

ознакомьтесь с первой антипятеркой по-американски.

- 1. Спам.
- 2 Рекламные помехи.
- 3. Spyware.
- 4. Отсутствие денег в Сети.
- 5. Телефонные счета за порно.
- В первой двадцатке проявились и поп-ап-окна, и мер-

цающе-мигающие рекламные баннеры, и педофильские сайты, и воровство персональных данных. Однако у американцев в списке по каким-то причинам отсутствуют киберсквоттииг, парушение авторских прав и прочис «нехорошие штучки».



Не пугайтесь, с вашим монитором ничего страшного не произошло. Просто эта великолепная панорама ночного Токио имеет ширину 5 тысяч пикселов.

tokyovakei.cool.ne.ip/tokyo/tokyotower/t-tower-p1.jpg

.

Оказывается, есть лица, добровольно приглашающие сетевую аудиторию довести их до сумасшествия. например хозяин этого сайта. Зайдите и поиздевайтесь над его жилищем, включая и выключая домашние электроприборы и т. п., отслеживая изменения на картинках от нескольких Web-камер, расставленных во всех уголках дома,

www.drivemeinsane.com

Согласитесь, что полярные сияния, миражи и тому подобные атмосферные явления - зрелище удивительно красивое. Тем, кому не довелось наблюдать это великолепие живьем, самое время отправиться по предложенной ссылке и получить море удовольствия от опубликованных там фотографий.

www.polarimage.fi

страна Internet: мозаика

НАРОДОНАСЕЛЕННЕ ВСЕМНРНОЙ СЕТИ

Население виртуального мира в минувшем году продолжало активно плодиться и разиножаться. Судя по всему, скоро нас будет 700 миллионов. Оспования для таких прогнозов дают подсчеты специалистов из научно-песледовательской организации eTForecasts (www. etforecasts.com), утверждающие, что количество пользователей Іптегнет на нашей планете за 2002 г. увеличилось на 121 млн. и достигло 665 млн. человек.

Думаю, вас не удивит тот факт, что в списке «обинтернетченных» стран с большим отрывом лидируют Соединенные Штаты Америки. В их активе -160,7 миллиона сетенавтов (мне это слово нравится гораздо больше, чем вылетевшее когдато из уст Бориса Николаевича Ельцина «интернстчики»). Маленькая Японня удерживает второе место (64,8 млн.), по к ней семимильными шагами приближается Китай (54,5 млн.). Кстати, эксперты из eTForecasts предсказывают, что уже в 2003 г.



китліцы обғонят своих соседей с островов. В первой пятерке нашлось место и для Германии (30,3 млн.) с Великобританией (27.1 млн.). Россия с 13,5 млн. пользователей вклинилась между Бразилией (15,8) и Австралией (10,4), разместившись на двенадцатом месте,

Хотя пальма первенства пообщему числу пользователей принадлежит Штатам, самая высокая плотность «питеристизации», так сказать, на душу нассления, наблюдается вовсе не в Северной Америкс (в этом рейтинге США заинмает седьмое место, уступая даже Южной Корее), а в скандинавских странах.

Появление миллиардного жителя страны Internet ожидается в 2005 году.



- □ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, СИСТЕМЫ СВЯЗИ И ТЕЛЕКОММУНИКАЦИИ
- __ КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ
 И ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
- M ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ОФИСА И ДОМА
- МНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
- 🗾 ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОТИИ В ПРОИЗВОДСТВЕ И ДРУГИХ СФЕРАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
- <u>п</u> специализированная экспозиция «ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОЛИГРАФИИ»
- МОЛОДЕЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНОГО ТВОРЧЕСТВА
- LI KOHKASC BEE-DIBANHA , MEB-LECH 5003,

IV МЁЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ

EKHONOLY

26 феереля -1 мерта 2003 выставочный комплекс одасского порта

世世世. HI-TECH.COM.UR























Выставочный центр «Одесский дом» ул. Мерезлиевская, 7, офис 1, г Одесса, 65014, Украине



тел /факс. [0482] 37-17-37, [048] 728-64-94, E-mail, org@hi-tech.com www.hi-tech.com.ua



BMW И ГОЛЬФ

Что общего у машин германского автогиганта и игры на свежем воздухе, смысл которой состоит в закатывании небольшого шарика в выкопанные в земле лунки? Ответ псключительно прост: и то, и другое - прерогатива отнюдь не бедных персон. К тому же, видимо, в руководстве BMW всерьез увлеклются гольфом, -эгэмке кинапмол отр умотоп на в активном споисорстве не только автомобильных гонок. по и турниров по этой игре. Самое интересное, что сиязка «ВМW+гольф» в 2002 г. перекочевала на оффлайна в он-

В сентябре российское отделение BMW Group (ичии. bmu.ru) начало проводить peгулярные открытые сетевые турипры по гольфу ВМW Virtual Open для русскоязычного населения Internet, В связи с этим был создан специалыный сайт (www.bmw.ru/golf/ russian). Возникает вопрос: чем же Россия привлекля немецких автомобилестроитегиональное подразделение компании не делает ничего подобного?

Итоги первого турипра опубликованы на сайте, а в ближайшее время должен начаться второй, в котором участники будут поделены на три категории - женщины, мужчины и юнноры (хотя для нас остается загадкой, какой, смысл деление по половым и возрастным признакам имеет для онлайновых сражений), 🛺 Посмотрите на эти коллажи. Может, Ценные призы победителям гарантированы.

Кроме всего прочего, на сайте BMW Virtual Open содержится немало интересной и полезной информации о гольфе вообще. Сама же онлайновая игра создана на основе технологии Macromedia Shockwawe, Разработчики из известной российской комия. 🥌 Старейший британский музыкальный нии Actis Systems намерены н дальше развивать движок в сторону все большего приближения к реальным условиям и максимальному «оживлению» игрока.

лей, ведь ни одно другое ре- 💃 Еще одна подборка уникальнейших фотодокументов. Француз Янн Артус-Бертран летает на вертолетике над красивейшими уголками нашей планеты и отовсюду привозит потрясающие снимки.

www.vannarthusbertrand.com/us/

Завершим фототему сайтом совсем другой тематики. Выставка пабот советских фотографов-фронтовиков. www.schickierart.com/exh/sovietwar

Ну что? Сыграем в линг-понг? www.tizclan.com/games/pingpong/

тогда ответите, почему сайт называется «Искусство умерло».

> www.artisdead.org/collage

Запущен официальный сайт популярной украинской рок-команды «Океан Эльзы». Пока функционирует только англоязычная версия. Украинская и русская - under constructuion.

www.ocean-eizy.com

еженедельник New Musical Express. Свежие новости из мира пол- и рокмузыки, чарты и т. д.

Ежедневный женский журнал.

www.kieo.ru





Сегодия использованием в ловседневной работе почтового илиента и Web-броузерв уже ниного не удивить. Одивно не стоит забывать, что Internet, злентронивя лочта и Всемирная Паутина еще неснольно десятилетий назад для многии были в диновнину, а рассивзы о лисьме, ноторое может дойти с одного ноитинента на другой зв считанные сенуиды, поражвли воображение фвитастов. Представляем вашему винманию мини-курс истерии Internet. Нет-иет, вы не увидите нудиын цифр, графинов и списнов IP-адресов. Вместо этого мы рассмотрим первоотирывателей и ренордсменов многии сервисов, уже стввшин для нас столь лривычными.

ПЕРВЫЙ E-MAIL

«О, сколько нам открытий чудных готовит просвещенья дух!», когда 24 мая 1844 года Сэмюэль Морзе готовился к отправке первой телеграммы, то он четко понимал, что именно в этот день ему предстоит участвовать в эпохальном действе, которое попадет в учебники истории. Имению поэтому первое сообщение, переданное кодом Морзе, состояло из пафосной фразы «What hath God wrought!» («Что заставляет Бога со-дрогнуться!»).

Несколько десятилетни спустя скромный Грэм Белл 10 марта 1876 года совершил первый в мире телефонный звонок. Поскольку целью его была проверка дееспособности только что изобретенного телефона, адресатом стал ассистент Белла, а фраза, впервые переданная по телефонному проводу, звучала как «Мг. Watson, come here; 1 want you» («Мистер Ватсон, подойдите сюда, вы мие нужны»).

Автор первого электронного сообщения Рэй Томлинсон отослал первый с-mail в 1971 году. История, да п сам «первооткрыватель», не зафиксировали точной даты, когда это случилось. В то время Томлинсон работал над просктом ARPANet, финансирусмим Пентагоном. Электронной почты для сотрудников ARPANet не существовало, однако пользователи, работающие за одним терминалом, могли оставлять друг другу записки, которые, естественно, можно было прочесть только на том же терминале.

Задачей Томлинсона стало создание программы, отсылающей электронный текст на другой терминал. Сегодня более совершенияя модель отправки сообщений известиа нам как электронная почта. Какой же текст содержало то самое первое письмо? Достоверно известно, что его отправителем и получателем является Рэй Томлинсон, тестирующий прохождение сообщений с одного терминала на другой. По словам автора, точный текст сообщения он не припоминает, однако скорее всего это был набор символов OWERTYUIOP.

ПЕРВОЕ НСПОЛЬЗОВАННЕ ЗНАКА @

Рэю Томлинсону достается приз и за первое применение симвода « в электропном сообщении, В момент создания им программы для отсылки электронных сообщений с терминала на терминал сети ARPANet необходимость разделения имени адресата и терминала, на котором он работал, стала очевидной. Поразмыслив, Рэй решпід, что для этой цели весьма подходит знак «@∗, не применяющийся в именах и во многих случаях читаемый англоязычными пользователями как предлог «at». Теперь электронный адрес можно было произносить как user-at-terminal, а при наинсании вмя пользователя и терминала разделялось столь удобным сим-

ПЕРВЫН СМАЙЛНК

В сентябре 2002 года исследовательский отдел корпорации Microsoft (группа Microsoft Research) на «раскопках» Іптегнет обнаружила первое письмо, использующее забавный символ:-), который при повороте головы влево на 90 градусов превращается в изображение улыбающегося человечка. Официальным днем рождения смайлика исследователи Microsoft (research.microsoft.com/~mbj/

Smiley/Smileybtml) пазвали 19 сентября 1982 года. А первооткрывателем «пидпкатора эмоций» является Скотт Фальман, в то время студент крупнейшего американского компьютерного университета Carnegie Mellon.

Сообщение Фальмана было отосдано в группу по обмену янскдотами. «Я предлагаю следующие символы для тех, кто присылает шутки :-). Читайте это, наклонив голову. Вообще, учитывая характер последних сообщений, следовало бы добавить и следующий СНМВОЛ :- (+.

На своей странице, посвященной смайликам (www-2.cs.cmu. edu/~sef/sefSmiley.btm), Ckott ytверждает, что многие люди отсылали в онлайн-конференцию саркастические замечания, которые без должного графического оформления воспринимались другими пользователями как серьезные.

Последовательность :) показалась Фальману напболее элегантной, и с этим согласились другие участинки группы обсужления.

На той же странице Фальман, однако, обращает винмание публики на тот факт, что впервые потребность в смайлике была отмечена Владимпром Набоковым, который в одном из интервью высказал мнение о необходимости ввода нового тплографического знака, обозначавшего бы молчаливую улыбку.

MEPBBIK INTERNET-BAHHEP

Первый баннер на просторах Web появился в 1994 году. Телефонная компания АТ&Т разместила четырехугольный рекламный блок размером 468 × 60 пикселов на сайте HotWired (www.botwired. соті), Баннер вел на сайт телефонной корпорации.

Have you ever clicked your mouse right HERE?

Первый рекламный баннер, появившийся на просторах Web в 1994 году, принадлежал телефонной компании АТ&Т

ПЕРВОЕ СПАМЕРСКОЕ СООБЩЕНИЕ

В апреле 1994 года два скромных юриста из штата Аризона обреди мировую известность и воцин в историю Глобальной Сети. Лоренс Кантер и Марта Сигель. которые, несмотря на разные фамилии, являются мужем и женой, разослади по конференциям Usenei рекламное сообщение о предоставлении адвокатских услуг желлющим подать заявки на американскую иммиграционную лотерею Green Card. Ящик Пандоры был открыт – в Internet появился спам.

Кстати, Кантор и Снгель – авторы двух книг. Первая имеет отношение к профессии обоих членов семын и переживает спое девятое пздание - «U.S. Immigration Made Easy», a BOT вторая - «Как заработать на ппформационной магистрали путеводитель по Internet-маркетингу» - так и не стала бестселлером.

ПЕРВЫЙ ДОМЕН

15 марта 1985 года Symbolics Technology зарегистрировала первое доменное имя в зоне .com, естественно, symbolics.com, Второй домен в истории зоны сот был зарегнетрирован компаний BBN (bbn.com), а вот первое доменное имя в образовательной зоне .edu досталось университету Carnegie Mellon (cmu.edn). Доменная система в том виде, в котором мы ес знаем сегодня, получила путевку в жизнь в 1984 году.

default - /slacvm.slac.stanford.edu SLACVM Information Service SLAC phone book with e-mail addresses BINLIST HEP SPIRES HEP preprint database

Первый Web-сервер (исключая сайт, принадлежавший создателю WWW - Тиму Бернерсу-Ли), www.slac.stanford.edu, отличался крайне лаконичным дизайном и служил только научным целям

первые Web-Серверы

В 1991 году на свет поящинсь первые серверы, демонстрирующие информацию пользователям World Wide Web. Концепция гипертекста, до этого обсуждаемая в научных кругах, была воплощена Тимом Берперсом-Лп. В сентябре 1991 года Пол Кунц из Стэнфорд-



Фрагмент форума, в котором Скотт Фальман впервые предложил использовать последовательности символов (теперь известные как «смайлики») для передачи эмоционального настроения пользователей Internet

ского центра линейного ускорения беседовал со своим другом Тимом Берперсом-Яп, когда тот показал ему примитивный Web броузер и Web-сервер швейцарского института CERN, По приезде в Калифориню Кунц запустил первый Web-сервер на американской земле, который сегодня можно найти по адресу www.slac.stanford.edu. В течение некоторого времени эпі два Web-сервера и определяли все материалы в World Wide Web. Физинат из CERN ходили на страницу SLAC, а специалисты из SLAC посещали сервер CERN, Скриншоты первых страниц можно пайти на ceрвере SLAC www.slac.stanford.edu/ bistory/earlyweb/firstpages.sbtml.

ПЕРВЫЙ INTERNET-«ЧЕРВЬ»

К 1988 году Глобальная Сеть постепенно приобретала все больше клиентов, а во многих случаях становилась незаменным капалом для передачи сообщений. 2 ноября 1988 года в Internet был выпущен первый «червь», заражавший собой компьютеры VAX и рабочие станции от Sun. «Червю» удалось «уложить» около 6 тыс. хостов из 60 тыс, подключенных к Сети в копце 80-х

годов. «Червь» нскал доступные по Сети компьютеры и затем использовал прореху в системе безопасности операционной системы Unix для своего дальнейшего распространения.

«Червю» дали имя «Internet Worm» ввиду его узкой направленности.

КРУПИЕЙШАЯ АТАКА НА WEB-СЕРВЕРЫ

От количественных рекордов и достижений первооткрывателей перейдем к рекордам качественным, Крупнейшей атакой на Internet-узлы на сегодняшний день считается DOS-паступление на узды Yahoo!. Amazon.com н eBay, организованное в феврале 2000 года. В течение нескольких часов поздним утром на американском контлиенте под градом избыточных запросов потерпели крушение Web-серверы популярненших саптов. Позже по подозренню в организации самого массового акта сетевого терроризма был арестован некто Мабароу. Незапланированную атаку denial of service американским и мировым СМИ пришлось также испытать 11 сентября 2001 года, когда после первых сообщений о теракте в Нью-Йорке сетевые пользователи ринулись к сайтам новостных агентств и онлайнслужб, вызвав падение серверов многих информационных служб и заставив другие работать в критическом режиме.

Естественно, это далеко не все Internet-рекорды, но, пожалуй, самые интересные и значимые для жизни современного Web-общества. Возможно, в дальнейшем мы еще вернемся к теме «археологических» изысканий в Internet.



5-я ежегодная церемония

Олег Данилов, Александр Птица, Сергей Светличный

Ушедшнй год был весьма удачным в плане номпьютерных нгр, наи выпущенных на Западе, тан и создвиных отечественными разработчинами. Тем не менее неноторые тенденции, проявившиеся в 2002 г., весьмв настораживнот. Мы назовем лучшие проенты в 20 нвтегорнях «Игровых Оснаров» и одну игру, рвзочаровавшую нвс.

Итак, начнем. Как обычно, сперва представим традиционные «оскаровские» поминации.

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ИГРА

Выбор редакции «Завоевание Америки» (GSC Game World/«Руссобит-М»)
Выбор читателей «Завоевание Америки» (GSC Game World/«Руссобит-М»)

Хроника завоевания. Новейшая история. Год 1998. Первый номер «Домашиего ПК» выходит в свет. Мы знакомимся с молодым человеком, инициалы которо-

го стоят в названии компании, известной сегодия всему миру, — GSC. Еще нет «Казаков», только WarCraft 2000 и громадье ила-

Год 2000. Тираж «Домашнего ПК» достигаст 17 тыс, экземиляров. GSC издает свою первую игру — «Казакоп». Итог — «Игровой Оскар 2000: Лучшая отечественная игра» по мнению редакции, «Игровой Оскар 2000: Лучшая стратегия» по версии читателей. Признание всем миром Украины как страны, в которой разрабатывалотся отличные игры.

Год 2002, Тираж «Домашнего ПК» берет рубеж в 25 тыс. экземпляров, GSC издает шестую игру собственной разработки — «Завосвание Америки» и завоевывает «Игровой Оскар: Лучшая отечественная игра» и помнению редакции, и по версии читателей. Чистая победа! Новые проскты GSC уже ожидаются как откровение свыше. Джон Кармак теряет сон, глядя на S.T.A.L.К.Е.R. Интервью с сотрудинками GSC публикуются на всех ведущих Web-сайтах, игровые журналы посвящают им первыс полосы, геймеры всегомира покорены украинскими играми.

Год 2003...

ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

Выбор редакции

Unreal Tournament 2003 (Digital Extremes/Infogrames)

Выбор читателей

Unreal Tournament 2003 (Digital Extremes/Infogrames)

Традиционно приз «Лучиние спецэффскты» получает, возможно, не самая красивая, но, безусловно, самая технологически совершенная пгра, скорее, даже не игра, а ее движок. 1999 — Quake III Arena, 2000 — Sacrifice, 2001 — Max Payne, 2002 — Unreal Tournament 2003.

Даже безумно прекрасный, почти настоящий мир Morrowind не смог тягаться с неземными красотами UT 2003. Игры, выжимающей из вашего компьютера все, на что он способен, и требующей добавки, игры, в которой наконец-то работают законы физики и на стенах при желании можно рассмотреть мельчайшие трещинки. Игры яркой, потрясающей воображение, нереальной.

Что ж, как говаривали в свое время и отношении Quake III Агела: «Хороший движок написал Кармак, осталось подождать, пока кто-то сделает на основе этого движка игру., «. Те же слова можно адресовать и Unreal



Tournament 2003 – подождем, пока на базе этого чуда технологической мысли «построят» Unical 2. Deus Ex 2 и Thief III...

ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО И ЗАСТАВКИ)

Выбор редакции

Malia: City of Lost Heaven (Illusion Softworks/Take 2)

Выбор читателей

WarCraft III: The Reign of Chaos (Blizzard)

Сколько ин говорило все прогрессивное человечество о необходимости подачи сюжета в ходе шгры, а не в видеовставках, время от времени «перебивающих» шгровой процесс, — воз и ныне там. Оказалось, что по удобству использования и, скажем так, степени воздействия на геймера лучшим инструментом для раскрытия сюжета попрежнему остаются видеоролики и заставки на шгровом «движке».

Зато их качество растет от года к году, и при нынешнем победителе по версии редакции. игре Mafia: City of Lost Heaven, даже как то пеловко упоминать «интро и заставки». Хочется обсуждать именно операторскую работу, за-

думку режнесера и прочне кинематографические нюансы, поскольку эти «вставки» сделали бы честь любому гангстерскому фильму.

Ну а шры Blizzard традиционно славятся своими заставками, не стала исключением и WarCraft III: The Reign of Chaos, выбранная читателями в этой номинации. Грандиозно – вот, пожалуй, слово, которым можно охарактеризовать видео в данной шгре. Впрочем, в вопросе видео впереди планеты всей по прежнему остаются консольные шгры, к нашему с вами сожалению, но не будем о грустном в столь знаменательный день.

ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Выбор редакции Divine Divinity (Larian Studio/CDV) Выбор читателей

Hitman 2: Silent Assassin (10 Interactive/Eidos)

Пожалуй, самая трудная номинация для определения победителя в наших «Оскарах». И это замечательно! Прошедний год показал, что музыка в компьютерных пграх уже далеко не падчерица на побегушках у теймился и графики, а самодостаточная часть пгрового процесса. Именно музыка добавляет очарования многим проектам, и, слава богу, таких пгр в 2002 г. было более чем достаточно. Так что спор о фаворите этого года — скорее, дискуссия о музыкальных предпочтениях: heavy metal или классика, бит или рок-и-ролд, поп или лирика. Выбирайте, все претенденты по-своему хороши.

Читателям пришелся по вкусу Румынский епифонический оркестр в Ніттап 2, мы же, поколебавшись между мастерскими стилизациями под музыку 60-х и 70-х в Freedom Force и NOLF 2 и чудесными фантастическими мелодиями группы Lucius в Zanzarah, отдали предпочтение великолеппому совмещению роктитар и барабанов с симфонической музыкой от Кирилла Покровского, экс-клавишника «Арии», в Divine Divinity. Для тех, кто по какойто причине пропустил эту нгру, с любезного разренения авторов мы выкладываем ее саундтреки на ДПК-CD.

Кстати, это второй «Оскар» «Арин» и/или ее музыкантов. В прошлом году группа получгила приз за звуковую дорожку к «Дальнобойщикам 2».

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Выбее редакции

Hitman 2: Silent AssassIn (IO Interactive/Eidos)

Выбер читателей

Hilman 2: Silent Assassin (IO Interactive/Eidos)

[censored]!!! Давно мы не елышали живого великорусского «языка» в компьютерной игре. Приятно... Это ж [censored] как [censored] реалистично озвучены персонажи, Просто [censored]!

Хотя и милая Катя из NOLF 2, и пилоты из «Шторма», и доблестные джедан из Jedi Knight II, да и супергерон Freedom Force озвучены не хуже победителя, Hitman 2 просто покорил нас своим русским. Это [censored] падо хотя бы один раз услышать, Да что там говорить, штра даже начинается смачным [censored]. Впрочем, исе персонажи, то бишь «мишени», в Ніппан 2 озвучены мосителями языка, а это что-то да значит. Ну и фоновые звуки не подкачали. Добротно сделано, на совесть. Остальным есть чему поучиться. Хотя до легендарного Thief II и не дотягивает, слабоват «лысый», увы.

ЛУЧШАЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА

Выбор редакции Helena Romansky (Syberia)

Выбор читателей

Aribelh de Tylmarande (Neverwinter Nights)

Персонаж совершенно нетипичный для компьютерной игры, может быть, поэтому симпатии редакционных экспертов и оказались из ее стороне. Пожилая женщина трудной судьбы, знавшая на своем веку и валеты, и падения, и ошеломляющий успех у публики (певица все-таки), и толиу поклоницков, и предательство, казалось бы, самых близичх и любимых людей, Безрадостиля старость в компании мехлинческого слуги в некогда фешенебельном санатории, чудом сохранившемся на берегу давно умершего Аральского моря.



в условиях смертельной опасности. Слышали бы вы, как она поет! Ролик е «Очами черными» в исполнении Елены легко вытеснил бы все модные клипы из программ наших музыкличных телеканалов.

А вот читатели предпочитают девушек погорячее. Арибет де Тилмаранде, еще одна женцина непростой судьбы, похоронившая возлюбленного, потерявшая веру в закон и справедливость, леди-паладин — прекрасна и опасиа. Жаль, что она всего лишь второстепенный персонаж Neverwinter Nights, девушке была бы по плечу и главная роль.

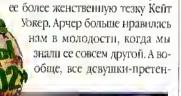
ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ

Выбор редаюции Kate Walker (Syberia)
Выбор читателей Kate Archer

(No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way)

Хотя «девушки бывают разные», все претендентки на «Лучшую женскую роль» в чем-то пеуловимо похожи друг на друга. И роковая красотка Кейт Арчер, убивающая с милой улыбкой на прелестных губах (ах, какую бы ндеальную пару они составили с Джеймсом Бондом!). И женственная, необычайно естественная Кейт Уокер, распутывающая тайны сибирских мамонтов. И загадочная Мария, такая одинокая в кошмарном тихом городке Silent Hill. И милая девочка Эми, тренирующая боевых фей в чудесной стране Zanzarah и почти позабывшая серый Лондон, И насмещница Скае, родившаяся в Киеве. Что то романтичное есть во всех пяти женцинах, и как в известной сказке, трудно выбрать всего одну.

Читателям приглянулась Кейт Арчер, комсомолка, спортсменка, шпионка, Мы же выбрали



дентки хороши, будь паша воля, каждой бы досталось по призу.

Слава Богу, в этом году нас не посетила вульгарная гробокопательница Лара Крофт, а то, как пить дать, все призы ушли бы к ней.

ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ

Выбор редакции

Codename 47 (Hitman 2: Silent Assassin)

Выбор читателей

Codename 47 (Hitman 2: Silent Assassin)

Оп цем ногословен, никогда це улыбается, не совершает лишних движений и предпочитает оставаться в тени. Он вооружен до зубов, по не любит применять оружие. Он жесток, но жесток по цеобходимости. Оп – наемный убийца. Зовите его просто – «сорок седьмой».

Он скромнее взрывного Серьезного Сэма Стоуна и осторожнее бесшабашного Дюка Нюкема. Он не работает на мафию, как бывший таксист Томас Анжело, и не обладает сверхспособностями Человека паука Питера Паркера, Он — антигерой, но... чертовски симпатичный антигерой.

Кто-то скажет, что второй выход на сцену «сорок еедьмого» был не так эффектен, как первый. Возможно. Но он и не стремится к внеиней эффектиости. Он просто делает работу, которую надо сделать, и не факт, что ему самому это правится. Но... Он лучилий.

И не называйте его «лысым», убийца достони уважения.

ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ (СЮЖЕТ)

Выбор редакции Silent Hill 2 (Konami)

Mafia: City of Lost Heaven (Illusion Softworks/Take 2)

Сценарий в компьютерных играх был и, к сожалению, остаетея этаким «бедным родственником» — в процессе создания игры разработчики традиционно уделяют ему меньше всего внимания. И хотя времена, когда сюжст писался на коленке в последнюю ночь и помещался в файл геаdme.txt, давно проили, все же качество проработки сюжстиой линии как было, так и осталось на уровне посредственных боевичков категории «С» (отдельным экземплярам удается подняться до уровня «А», но даже они по сути своей все равно остаются обычными боевиками).

В то же время в консольном мпре сюжету уделяется самое пристальное внимание, а фраза «бессюжетная консольная игра» является почти лиштвистическим нонсенсом. И очень приятно, что на РС наконец пришла консольная игра с еюжетом, равных которому даже на приставках очень и очень немного. Silent Hill 2 — пожалуй, первая действительно взрослая пгра для РС. «Взрослая» не в смысле постельных сцен или нецензурной лексики — взрослая потому, что «приключения духа» (воспользуемся определением, данным в свое время писателями фантастами А. и Б. Стругацкими) в ней оказываются первичнее и интереснее, пежели «приключения тела».

Что же до Маfia, выбранной в дашной номпнации читателями, то это как раз тот случай, когда сюжет в игре достоин боевика категории «А», гантстерского боевика, которые так любят по ту сторону океана,

Теперь перейдем к следующей группе наград – жанровым.

KAHP MIX

Выбов велающи

Freedom Force (Irrational Games Australia/Electronic Arts) **Выбор читателей** Project Nomads (CDV)

Слово «микс» означает смесь. В нашем случае смещение игровых жанров. В последнее время многие разработчики экспериментируют на стыке жанров, да и сами границы между категориями игр, такие четкие еще иять лет назад, стали совсем размытыми.

Чаще всего дополнительными ингреднентами, «вмешиваемыми» в игровые проекты, являются стратегические и ролевые элементы. Не стал исключением и прошедший год.

RPG/стратегия, action/етратегия, RPG/ adventure, RPG/стратегия, космосим с элементами здвентюры. Три игры имеют стратегическую составляющую, три – ролевую.

Редакция после долгих колебаний выбрала в кичестве лучшей игры в этом синтетическом жапре великолепную, выполненную в стилистике компксов стратегию с ролевыми элементами Freedom Force, Читатели же остановились их безумном астюп с толикой стратегии Project Nomads. Подумать только, еще пару лет этот гибридный подканр был изгоем мира компьютерных шгр! Но времена меняются; и если два года назад все проекты со смещением жапров получали почетный ярлык «Лучших игр, в которые ишкто не играл», то сегодня они расходятся миллионными тиражами. Вспомним хотя бы WarCraft III, который тоже несет в себе элементы RPG.

STRATEGY/WARGAME/MANAGENENT

Выбор редакции

Disciples II: The Dark Prophecy (Strategy First)

Выбев читателей

Disciples II: The Dark Prophecy (Strategy First)

«В старые добрые времена, когда мир был молод, а магия компьютеров еще слаба, все стратегии были пошаговые. И была в них искра





Божья, и была игрокам благодать. Но когда компьютеры подросли и осознали свою стих нашлись люди, поддавшиеся их темному колдовству и придумали они стратетии реального премени. И наступил Хаос... Многих пгроков прельстил обманный блеск этих суетных бастардов нашего мпра, и многие покинули ряды верных, выбрав легкую дорогу. И только избранные, те, что называют себя «Учениками», остались на стороне Порядка. Когда все твердыни настоящих стратетий пали, они одни встали на страже, и сила их нерушима, и вера их сильна.

А когда пришло время решительной битвы, когда пали в неравном бою с армией клонов доблестные Первые «Ученики», им на смену пришли Вторые. Они приняли знамя из ослабевших рук и подняли его на самую высокую башню последней интадели стратегий. И крепко встали на степах... Долго продолжалась битва, но правда была на стороне правых, и победили достойные...»

Самое смешное, что продолжение нтры, послужнышей толчком для создания Disciples, – Heroes of Might and Magic IV, даже не поминировалось в данной категории. Зато получило «почетное» звание «Разочарование годи».

REAL-TIME STRATEGY

Выбер редакции

WarCraft III: The Reign of Chaos (Blizzard)

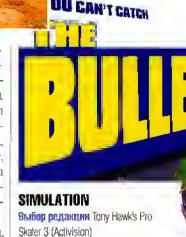
Выбор читателей

WarCraft III; The Reign of Chaos (Blizzard)

По-о-осторонись! Его королевское ве-е-еличество! Владыка разума и повелитель игроков! Единственный и неповторимый WarCraft Tpeтий! Собственной персоной!

В год, в котором выходят WarCraft, StarCraft пли Diablo, другие игры не имеют никаких шансоп. Нет Бога, кроме WarCraft, и Blizzard – пророк его, Десятки миллионов проданных по всему миру копий – даже приставкам такое не снилось. Супер-пупер-мега-блокбастер! Теперь в полном 3D! В панполнейшем!

Поверьте, если в этом году выйдет Star-Craft III — приз «Лучиная RTS» достанется ему. Если выйдет Diablo III, он заберет награду «Лучшая RPG» — иначе и быть не может. Никакие «Завоевлиця», «Века», «Легионы» и «Короли» не котпруются. Есть только один королевский лепион века завоевания — WarCraft. Склоните голову перед Богом компьютерных игр. Теперь мы знаем его имя.



Выбор читателей FIFA 2003 (EA)

Ээээ-х! Вдохнем поглубже, насытим кровь кислородом (как же без него, всетаки на коробке стоит ярлычок О₂) и вперееееед! Эти смешные любители action и

виртуальные пилоты думают, что лучшие рефлексы у них. Напишье,

Да простой экстремал не слишком высокой квалификации зачистит любой nightmare-уровень от моистров и момент! Пускай эти «кибератлеты» попробуют хотя бы повторить наши головокружительные трюки! Не получится. Да что с ших возьмешь! Бегают со своими автоматами по темным коридорам и всерьез считают, что они и есть элита киберспорта.

То ли дело Хtreeem! Музыку в уши, поги на доску и... быстрее, выше, дальше! А главнос, адреналин и крови так и норовит вскипеть! Кто там вспомнил о старомодных футболе и баскетболе? Нынешнее поколение выбирает Pepsi, скейтборд и молится на Тони Хоука.

Впрочем, футбол у нас в стране псегда был в чести. Потому то читатели и проголосовали почти единогласно за FIFA 2003. Что ж, пока «Динамо» продолжает расстраивать нас своей штрой, мы пграем в впртуальный футбол.

AOVENTURE

Выбор редаюции Syberia (Microids)
Выбор читателей Syberia (Microids)

Нст, не все еще потеряно в этом сумасшедшем, взрывающемся, полыхающем, стреляющем мире. Осталось место и для легкой грусти, и для стремления к красоте, и для детской мечты о несбыточном, и для поисков прекрасного и педостижимого, и для бегства от прагматичной и безжалостной реальности туда, где до сих пор мирно пасутся мамонты. Хотя вся исторня пачалась с похорон, невероятные приключения Кеїт Уокер в мире потряслющих механизмов и странных людей доказывают неоспоримый факт, что в забытой Богом и разработчиками нише адвентюр еще теплится жизнь и временами рождаются пастоящие шедевры,

Да что там говорить, у «Сибнри» в минувшем году фактически не было настоящих конкурентов. Спору нет, Silent Hill 2 тоже далеко не ординарная штука, но не будем забывать, что эта леденящая кровь история пришла на наши с вами персоналки с сопредельной консольной территории, когда уже весь ириставочный народ исходил ее вдоль и поперек.

ROLE PLAYING GAME

Выбор редакции Divine Divinity (Larian Studio/CDV)

Выбор читателей

Neverwinter Nights (BioWare/Infogrames)

Примирить непримиримос, объять необъятьое, выполнить невыполнимое. Задача только для настоящих героев. Не каждый сможет

стать демпургом, даже спльнейшие пногда сдаются, но Lar не на таких. Он смог. Через пять трудных лет, через неверне поклонинков и смех завистинков, через забвение и безленежье. Смог.

Встать вровень с легендами, позариться на сдаву Рея Музыки, Лорда Бритиша и Криса Тейлора, и таки отобрать ее. И пусть кто-то скажет, что «слишком плоско» или «слишком банально», пусть. Ерунда, главное – реалистичный мир, в котором приятно жить, за который хочется драться, который тянет обойти весь без остатка. Хотя пример все той же Morrowind показал, что «целого мира мало», если он мертвый и безжизненный. Основное - люди, населяющие этот мир, и интересные истории, случающиеся в нем. Вот тогда мы все поверим в происходящее и с удовольствием проведем в нем недельку-другую, на правах туриста. А когда все закончится, будем еще долго с сожалением вепоминать былые приключения и ждать новых – надеемся, они впереди. Одним словом, редакция ДПК голосует за Divine Divinity.

Впрочем, и выбор читателей, которым пришлись по душе почти бесконечные (благодаря модульной системе игр) приключения в Neverwinter Nights, тоже неплох. Очень и очень неплох, но... мы устали от AD&D,

ACTION

Выбор редакции

Grand Theft Auto III (Rockstar North/Take 2)

Выйоо читателей

Grand Theft Auto III (Rockstar North/Take 2)

Во все времена шутеры от первого лица были, пожалуй, самым ограниченным жан-РОМ - ОГРИННЧЕННЫМ В СМЫСЛЕ ОТСУТСТВИЯ У ПТрока свободы выбора дальнейших действий. Мы годами проходили по одним и тем же коридорам, обклесиным разными обоями, и радовались как деты, когда иногда выбирались на сцежні воздух. Свобода являлась прерогативой исключительно ролевых игр - и новый action, по «вседозволенности» мало в чем уступающий RPG, был просто обречен на уснех. Остадьные шутеры «старой закалки», появившиеся в этом году, хотя и оказались весьма и вссьма достойными представителями жанра, все же не смогли тягаться с GTA3 - традиционный «коридорный» геймплей и отсутствие свободы уже не котпруются.

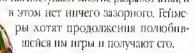
И напоследов нопые, впервые введенные номинации.

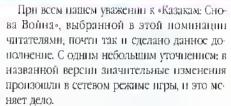
ЛУЧШИЙ ADD-ON ИЛИ MISSION PACK

Выбор редакции Operation Flashpoint: Resistance (Bohemia Interactive/Codemasters)

Выбор читателей «Казаки: Снова Война» (GSC Game World/«Руссобит-М»)

Сделать дополнение или набор миссий к игре несложно. Нарисовать десяток новых юни-





Некоторые разработчики илут по более сложному пути. Они создают на базе споих проектов почти новые шгры, с собственным сюжетом, несколько отличным от оригинального геймплеем и множеством повществ. При этом не стараются ввести покупателя в заблуждение, называя add-on сиквелом или самостоятельной игрой. Так поступили ребята из Bohemia Interactive, создав в дополнение Ореration Flashpoint: Resistance целый новый остров, на котором и разворачивается самостоятельный сюжет этой штры, как бы предыстория оригинальной Operation Flashpoint. Как вы уже поняли, редаюция выбирает именно «Сопротивление»,

ЛУЧШИЙ СИКВЕЛ

Выбов ведакции

WarCraft III: The Reign of Chaos (Blizzard)

Выбор читателей

Grand Theft Auto III (Rockstar North/Take 2)

Двойки, тройки, четверки, а порой и двухзначные цифры в названиях игр никого не удивляют. Кажется, так и должно быть...

Сделать что-то оригинальное необычайно трудно, легче использонать уже проверешье приемы, чтобы выколотить из нгроков повые денежки. Консчно, сиквелами грешат не только компьютерные игры, истречаются продолжения и у приставочных хитов. Но там, к счастью, появляется много и действительно оригинальных, ни на что не похожих проектов,

Что же до РС-игр, то 2002-й можно было бы смело назвать «Годом сиквела». На самом деле мы и ввели данную поминацию тогда, когда ушидели количество цифр в названиях игр. Никто не спорит, все номинанты иссказапно хороши, но.. они, извините, той самой второй свежести, как и ставшая притчей во языцех осетрина,

А звание самого-самого сиквела разделили WarCraft III: The Reign of Chaos (оригинал вышел в 1994 г.) по версии редакции и представитель более молодой серии Grand Theft Auto III (оригинал появился и 1997 г.) по мнению читателей. Обе игры достойно продолжили дело родителей.

ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ HEPA (HE MMOG)

Выбор редакции

WarCraft III: The Reign of Chaos (Blizzard)

Выбор читателей

Unreal Tournament 2003 (Digital Extremes/Infogrames)

«Во-первых, куда дели заложников? Верните! Во-вторых, где здесь продастея «Слонобой»? Что значит «пигде»? Как это? Ладно, проехали.





Тогда дайте вид от первого лица, покромсаю во-о-н того эльфа топором, Что значит – «иет такого вида»? Ну хоть

рулится это все мышкой? Ага, А мюок работает? Ага, А уровень детализации снизить можно? Как зачем, а fps? Что значит — «не главное», а что здесь главное? Думать? А мы, значит, в «контре» не думаем? А в глаз за такие слова? То-то...

То-то я смотрю, все какое-то не такое. Орки кавле-то, эльфы, тъфу! Хочу за терроров! Зеленые? Почему зеленые? Потому что орки? Странныс у вас какие-то терроры. А контры? Люди?! Хоть это слава Богу. А вместо «Слонобоя», значит, маги? Ну-пу. Странный какой-то Counter-Strike, недоделанный. Ладно. Какой еще раш? Тактика такая? Угу...

А если ксипср? С воздуха? Да что вы говорите? Интересно... А если в коридоре засели? Просеку прорубить? Надо же. А если гранатой? Катапультой? Во дают... А если? Понял-понял, сейчас попробую. Ну орки родные, не подведите! За родину; за Counter-Strike! Ур-ра!»

В каждой піутке есть доля шутки. На самом деле многне прожженные пігрокії в Counter-Strike осванвают ссігчає непростую профессню стратега. Так что званне «Лучшей многопользовательской пігры (не MMOG)» по мнению редакци і достаєтся WarCraft III заслуженно. Читатели посчітали, что лучністі в этой номинаціні является IIT 2003. Что ж. оба ныбора еще раз подтверждают поговорку: все новос — это хороно забытоє старос.

Піры перестают быть набором уровней и паконец пачинают выглядеть как цельные мпры — когда совершенно фантастические, когда фантастически реальные. В одних мпрах можно делать все, что угодно, в других практически все под запретом. Пногда в них бывает не протолютуться, временами — нет ни единого человека. Пгровые мпры могут быть самыми разными, но есть некоторые черты, общие для всех действительно удачных шгр: целостность и достоверность, заставляющая геймера поверить в реальность существования мпра — пусть хотя бы на время штры.

Именно такой была Grand Theft Auto III: нередки случан, когда пгроки просто забрасывали прохождение по сюжетной линии ради обычной жизни в обычном американском городе, Угнать машину, избить ни в чем не повинного прохожего, снять проститутку, подработать таксистом или водителем «скорой помощи» – в GTA3 возможно все и еще чуть чуть.

Совершенно другим предстает мир Morrowind. Можно сказать, что он является полной противоположностью мира GTA3: длительные пешне прогулки по ландшафтам невиданной красоты против поездки на шикарных тачках на расстояния, превышающие два квартала, подчеркнугая фантастичность Вварденфелиьских пейзажей против парочитой жизненности Либерти-сити, полное отсутствие людей против нескончаемого человеческого потока...

РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Выбор редакции Heroes of Might and Magic IV (3DO) **Выбор читателей** Heroes of Might and Magic IV (3DO)

Игры, попавшие в эту «почетную поминащию», вполне могли бы украсить списки и друных категорий «Игровых Оскаров 2002»... если бы разработчики приложили к процессу их создания чугь больше стараний, чуть больше души. Но увы. Некогда звездные игры, фавориты процилых дст, в своих новых инкариациях оказались на редкость исудобоваримыми продуктами. Где те времена, когда мы хвалили великоленную Icewind Dale, ураганичю Need for Speed, гиперреалистичных Soldier of Fortune так проходит слава мирская... Понанбольший регресс, по нашему мнению, подтвержденному голосованием читателей, продемонстрировали обе шры из некогда благословенного мира «Меча и Магии». А худшей из худших в 2002 г. практически единогласно названа повая часть легендарной серии, прародительницы целого поджанра пошаговых стратегий с ролевыми элементами – Heroes of Might and Magic IV. Покойся с миром.

А в это время основаниям на идеях оригинального НМ&М великолегиия Disciples II получает звание «Лучией стратегии 2002». Такие дела.

Р. S. Вообще-то, начальный список претендентов на звание худшей штры был значительно длиние (более 20 позиций), но мы решили пожалеть чатателей, сократив его до пяти пунктов.

11у вот и закончилась наша церемония. Достойные отмечены наградами, недостойные выброшены на свалку истории. Голосование по ЕСТS Award 2003 проблет, как и в прошлом году, в конце лета 2003. Начинаем шрать в новые игры — этот год обещает быть не хуже прошелшего.

ДПК-ГРАФИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ «ИГРОВЫИ ОСКАРОВ 2002» (В ПОРЯДИЕ УПОМИНАНИЯ)

«Зааоевание Америки»

(№ 12, 2002, www.itc.ua/11905)

Unreal Tournament 2003

(№ 11, 2002, www.itc.ua/11509)

Mafia: City of Lost Heaven

(№ 11, 2002, www.itc.ua/11510)

WarCraft III: The Reign of Chaos

(№ 8-9, 2002, www.itc.ua/10881)

Divine Divinity

(№ 11, 2002, www.itc.ua/11512)

Hitman 2: Silent Assassin

(№ 12, 2002, www.itc.ua/11904)

Syberia

(№ 8-9, 2002, www.itc.ua/10876)

Neverwinter Nights

(№ 8-9, 2002, www.itc.ua/10879)

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

(№ 11, 2002, www.itc.ua/11511)

Silent Hill 2

(№ 6, 2002, www.itc.ua/10085)

Freedom Force

(№ 5, 2002, www.itc.ua/9769)

Project Nomads

(№ 12, 2002, www.itc.ua/11895)

Olsciples II: The Dark Prophecy

(№ 4, 2002, www.itc.ua/9505)

Tony Hawk's Pro Skater 3

(№ 5, 2002, www.itc.ua/9764)

FIFA 2008

(Nº 12, 2002, www.itc.ua/11897)

Grand Theft Auto Hi

(№ 7, 2002, www.itc.ua/10402)

Operation Flashpoint: Resistance

(№ 10, 2002, www.itc.ua/11208)

The Elder Scrolls III: Morrowind (№ 7, 2002, www.itc.ua/10403)

Heroes of Might and Magic IV

(Nº 5, 2002, www.itc.ua/9770)





3 «Силиконов ОЛИНЫ» Олег Данилов

Если на иврте Киеаа поставить точиу в районе станции метро «Шулявсная» и провести ируг раднусом 3 им, в него поладут офисы семи отечественных фирм, заинмающихся разработной игр. Между собой, а реданции, мы ивзываем этот район «инеасная Сипиноновая допинв»... В очередной серии «Игр ив энспорт» — рассназ о трех унрвинсинх номпаниях, дае из ноторых находятся в «Силиноновой допине».

КУЗИИЦА КАДРОВ

Компания Boston Animation

Web-cant www.bostonanimation.com

Hrpы Richard Scarry's Busytown: The Best Christmas Ever, Richard Scarry's Busytown 2000, M&M's: The Lost Formulas, Shell Shocked, Bumper Wars. Darkened Skye

Проект Shaman Жанр RPG/adventure Дата аыхода 2004 год Название Boston Animation уже встречалось на страницах журнала. Две нгры «бостоновцев» получили оценки наших экспертов в «Домашнем ПК» № 3 и № 12, 2002. Теперь нам удалось лично познакомиться с этой командой, одной на старейших в Украппе,

Студия Boston Animation была организована в Кневе американцем Дейлом ДеШароном в 1997 г. как компания, орнентированная в первую очередь на коммерческие и

рекламные пгропые проекты по заказу третьих фирм, а также на outsourcing. За прошедшие пять лет специалисты В. А. приняли участие в качестве сторонних разработчиков во многих проектах, самым известным из которых является Freelancer (Microsoft/Digital Anvil, выходит в I квартале 2003 г.), и сделали несколько собственных игр, изданных компаниями Simon & Schuster и Knowledge Adventure на различных платформах (РС, Мас и Sony PlayStation, Nintendo GameCube).

В дскабре 2001 года как по внешним (окончание контракта с Simon & Schuster и спад на американском рынке), так и по внутренним (решение учредителей) причинам компания была реструктуризирована, в результате чего В. А. рассталась с более чем 100 своими сотрудниками. Многие посчитали, что после этого фирма прекратит свое существование,

но, к счастью, этого не произошло. В сиязи с декабрьскими событиями сегодня бывшие сотрудники Boston Animation работают во всех без исключения кневских игровых компаниях. Более того, три новые фирмы (об одной из которых - UDC - мы рассказывали в «Домашнем ПК» № 12, 2002, а две другне представляем в этом номере), созданы бывшими «бостоновцами». Но вернемся к В. А.

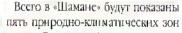
По словам Юлии Харченко, исполнительного директора Boston Animation, невзирая на трудности, В. А. с честью пережила сложный для себя период. Сейчас Boston Animation попрежнему ориситируется на коммерческие сторонние проекты и outsourcing, потихоньку продолжая разработку собственной RPG/ adventure под предварительным названием Shaman.

Мы узнали о «Шамане» в начале весны 2002 г., на самом же деле идея игры возникла еще рапьше, Несмотря на то что с момента старта проекта прошло довольно много времени, до сих пор четкой, устоявшейся конценции у авторов нет. Как говорит Игорь Горбунов, ведущий дизайнер Shaman, связано это с тем, что пока Boston Animation не определится с пздателем для игры, который, песомненно, пожеляет внести в нее собственные коррективы, жестко закреплять концепцию не пиеет смысла. Что же представляет собой «Шамян» сегодня?

Shamaн - проект в очень редком жанре RPG/adventure, В качестве движка использустся существенным образом переряботанный engine от Darkened Skye. Игра ндет в основном с видом от третьего лица, но в некоторые моменты она будет превращаться в first person. К сожаленню, на момент нашего посещения офиса Boston Animation и связи с подготовкой демо-версни, которая должна появиться в конце января, engine был разобран, и посмотреть «Шамана», так сказать, вживую нам не удалось.

Необычны в Shaman место и время действня, а также главный герой. События игры раз-

ворачиваются в доколумбовой Америке незадолго до прибытия европейцев. Главным действующим лицом будет простой пидейский охотник, которому, для того чтобы сиасти свой мир, предстоит стать шаманом. Тема коренных жителей Америки – индейцев – до сих пор практически не затрагивалась в играх. Одна из причин - болезненное отношенне американцев к «шидейскому вопросу». Не дай Бог обидеть индейцев, задеть их чувства... Как говорит Игорь Горбунов, на дальнейших стадиях разработки они планируют привлечь серьезного специалистя по культуре доколумбовой Америки, а также, возножно, современного представителя индейской общины, Ведь даже в таком, казалось бы, простом деле, как изображение тотемных знаков племен, любая ошнбка может оказаться фатальной.



Северной Америки; от холодного северо-запада до жарких пустынь юго-востока, которые существенно различаются как по внешнему виду, рельефу, флоре и фауне, так и по населяющим их племе-

Поскольку главный герой нгры в будущем должен стать шаманом, особое винмание планируется уделить природной, «шаманской» магии, одним 113 ОСНОВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ КОТОрой яклялись ритуальные тапцы. В тапцах игрок будет управлять персонажем, то есть фигуры и па, составляющие то или иное «заклинанне», придется искать и пыполнять самостоятельно. Классическая боевая магня в нгре тоже предусматривается, потому что тан-

цевать во время жаркой драки по

меньшей мере неудобно.

Еще одна оригинальная пдея Boston Animation - дать шаману возможность вселяться в некоторых животных. Именно в этом случае пгра станет переключаться в режим first person, причем эрение животных будет воспроизводиться с максимальной достоверностью. То есть, вселивинсь в волка, вы увидите черно-белый мир, превратившись в орла – приобретете дальнозоркость, но очень ограниченный угол обзора и т. д. Среди существ, в которых можно будет «превратиться»: волк, орел, рысь, медведь, касатка н, возможно, ктото еще. Противниками шамана тоже станут в основном звери, только мутированшие, хотя будет

встречаться и традиционная нежить.

Боевую систему «Шамана» планирустся сделать более приближенной к файтингу, чем в той же Darkened Skye, Нам обещаны комбосы для оружия, которого, впрочем, пока что не очень иного - томагавк с иалеными щитом, охотничье копье и лук. Вообще, у авторов есть желание сделать игру более динамичной, чем предшествующие проекты, с меньшим количеством NPC и дналогов. О ролевой системе пока сказать нечего, но ожидать, что она будет сложной, пожалуй, не стопт.

На самом деле четкой информации о «Шямане» не так уж и много. В скором времени должна появиться внутренняя демо-версия, и, надеюсь, тогда мы еще раз вернемся к этому проекту студин Boston Animation.



игротека

СОТРЯСАТЕЛИ ГАЛАКТИКИ

Компания Abyss Lights Studio Web-сайт www.abyss-lights.com

REPORT Abyss Lights: Outburst

Жанр глобальная космическая стратегия

Дата выхода 2004 год

Romnahuя Abyss Lights Studio возникла, как и UDC, и Rostok Games, менее года назад. Как уже было сказано, одной на причин появления в Киеве сразу трех амбициозных молодых команд стали серьезные сокращения персонала Возіоп Алітаtіоп в декабре 2001 г. По правде говоря, мысль создать собственную компанию возникла у президента Abyss Lights Евгения Жукова, руководившего и В. А. отделом озвучки, гораздо раньше. У креативных людей всегда есть как минимум пара-тройка собственных «гениальных» идей, и когда им, скажем, падоедает якалывать «на дядю» и приходит вдохновение, пляниватся серьезная работа «на себя».

Решив сделать себе имя первой же игрой, команда сразу взялась за очень глобальный проект. требующий серьезных денежных вложений. Финансировать его наметили за счет средств, полученных от outsourcing-контрактои. Разпообразне интересов в оптоитсиду Abyss Lights поражает: от создания моделей и видео до промышленного программирования. Но перейдем собственно к игре, рабочее название которой звучит как Abyss Lights: Outburst.

Молодая компання замахнулась ни много ни мало на глобальную космическую стратегию со множеством интересных нововведений и особенностей. Так как в конце прошлого – начале этого года уже появились или вот-

Ascendancy (The Logic Factory), Ешгений Жукон (он же автор концепции Abyss Lights: Outburst), некогда пораженный неординарностью идей, стильностью и музыкой этой стратегии, всегда мечтал создать более грандпозную пгру, способную передать самые интересные темы современной научной фантастики

Итак... Дашным-давно, в далекой-далской... На самом деле действие игры происходит в одном из спиральных рукавов нашей Галактики (ядро и вторую спираль разработчики явно приберегают для грядущих продолжений). Время и впрямь «давным-давно» — за миллионы лет до появления человека. Персонажи — 21 негуманондная раса — отличаются не только внешним видом и средой обитания, но и религией, моралью, привычками и т. д. В Abyss





Lights всеми правдами и неправдами стараются отойти от комоцентрической модели, предлагасмой нам в других глобальных стратегиях. «Ничего человекоподобного!» — вот девиз, под которым работают авторы Abyss Lights: Outburst.

Так, например, главный концепт-художник проекта Антон Петрусевич нару месяцев «ловил стиль» (входил в образ), рисовал десятки скетчей, которые затем просто складывались в стол или отправлялись в расход — дизайн кораблей различных рас все еще имел узнаваемые человеческие эле-

менты. Сейчас на под его кисти стали иоявляться загадочные и странные на наш, хомо сапиенса, взгляд модели крейсеров, транспортов, истребителей чужих. Нынче звездный флот всех рас выглядит настолько непривычно и оригинально, но при этом весьма органично, что диву даешься — двух похожих звездолетов просто нет. Преемственность форм и элементев дизайна наблюдается в моделях различных технологических эпох, улучшаемых по ходу игры, общая линия прослежищается и в

кораблях одной расы, форма которых весьма логично связана с привычками и воззрениями их создателей.

Раз уж речь защла о расах, следует немного рассказать о них. Наиболее интересными нам показались две неигровые цивилизации: Шаарки (Shaarks) и Гай-Джи (Gi-Jee), Перные эдакие космические варвары, «звездная саранча», любимое занятие которых крушить все, что попадется на их путн. Эта раса - «спонсор» развития оборонительных, восиных технологий, призвана подстегивать прогресс постоянными набегами. Вторая выполняет противоположную задачу - они свособразные «мпротворцы Космоса». Представители этой древнейшей расы далеко ушли по пути развития и обычно медитируют в педрах некоторых знезд. По если в районе «спячки» начиплется космическая заварушка погромче, могут проснуться и запросто уничтожить целые флоты враждующих сторон, порадонан зрителей массой потрясных спецэффектов. Появление Гай-Джи логично: авторы хотят, чтобы пгрок не полностью посвятил себя войне,



вот появятся сразу щесть схожих по тематике проектов. Abyss Lights решила ориентировать свою игру аж на 2004 год – к тому времени поклонянки жанра уже успеют наиграться в Master of Orion III, Hegemonía; Legions of Iron, EVE и иже с вими.

Как ни странно, источником вдохновения для авторов послужила не легендарная Master of Orion (1994, Microprose), которую принято считать прародительницей жапра космических стратегий, а вышедшая годом позже



а уделял внимание экономике, торговле, дипломатии, управлению колониями и развитию технологий. Говоря в общем, Abyss Lights: Outburst - это глобальная экономическая косинческая стратегия реального времени, орнентированная на мприос, «пителлектуальнос» развитие рас, по с достаточно широкими возможностями и для военного решения конфликтов. Планируемое процентное соотношение мирного и босвого геймплея в шре примерно 70 к 30.

Большую часть времени мы управляем своей косинческой империей: песледуем планеты, возводим колонии, строим флот, наземные арміні, научаєм технологіні, зашімаємся діпломатисії, торговлеї, шпионажем и т. д. Кроме традиционных «стратегических» задач, у шрока могут появиться и традиционно-ролевые например, ему может достаться какая-нибудь миссия; скажем, необходимо отыскать тапиственный источник закодированных сигиалов или эвакупровать население своей планеты перед взрывом Сверхновой и т. п.

Необычность шры проявляется также в том, что все расы имеют довольно узкий, специфический «ареал обитания», то есть количество потенциально готовых к заселению планет не так велико, как хотелось бы, да и терраморфинг допускается лишь в небольших пределах и забирает массу времени и ресурсов. А значит, множество колоший придется размещать на орбитальных станциях, или же постараться завоевать, а может быть, и выторговывать необходимую вам планету у друзей противников. С древом технологий все тоже не так просто. Как и в служащей авторам эталоном Ascendancy, здесь это действительно разнесистое древо с родительскими и дочерними встками. Однако небольшая случайность в появлении искоторых технологий делает невозможным создание предварительного «плана игры». Все как в жизии: приспосабливайся к изменениям и выбирай лучшее из того, что есть, а если чего-то не хватает - создавай сам,..

Достаточно большое внимание уделено общению между расами. Гибкая политическая игра, совместно с экономическим, военным и разведывательным факторами, может принести гораздо более ощутимый эффект, чем военное столкновение. Кроме того, у игроков есть возможность выбирать свои цели. И для достижения самой ценной из иих (по очкам) - требуется отшодь не захватить всю Галактику, а, став действительным лидером своего народа, вывести его на высший технологический уровень, затем же... Но это уже -«ба-алшой» секрет игры, и хотя мы смогли найти искоторые подсказки, что же случится в ее окончании, по просьбе авторов выдавать их не будем.

В боевой тактической части Abyss Lights: Outburst, которую нам удалось посмотреть «живьем», больше всего похожа на Homeworld без ресурсов и корабля-матки. Тактические сражения флотов, опять таки, с интересными нововведеннями. Например, боевая сцена - это целая звездная системи, в которой вполне возможно маневрировать в цепи астерондов, прятаться за спутниками планет или даже между собственными громадными звездолетами. Мало того, если боевые действия происходят вблизи колонии, то падающие на планету фраг-

менты подбитых кораблей нанесут ей повреждения, впрочем, и боевые флоты будут терпеть урон от наземных оборонительных комплексов, Полушутя ребята обсуждают возможность высадки десанта на вражеские корабли и абордажных схваток между пришельцами. Типы кораблей, как и вооружение, классифицируются достаточно стандартно для космостратегий, но... еще не вечер, база с описанием оригинальных видов оружия уже в производстве. Движок нгры выглядит неплохо, уже сегодня превосходя Homeworld визуально. Кроме того, как раз сейчас в нем делаются некоторые серьезные нзменення, так что говорить о графической составляющей ніры еще рано. Изпачально команда создателей решила орнентироваться на системные требования, которые станут обычными в 2004 году, хотя сегодня они выглядят несколько завышенными. Что касается качества музыки и звука в игре, то здесь все будет на высоте – 100%-ная гарантия президента компании, профессионального композитора и музыканта.

O Abyss Lights: Outburst можно говорить еще долго, авторы настолько увлечены своим просктом, что их энергия передается всем окружающим. По, к сожалению, место в журнале ограничено. Думаю, вы еще не раз прочитаете об этой игре и создающей ее команде на наших страницах.



игротека

НАША RPG

Komnanna Rostok Games

Web-сайт нет

Проект «Бельтион; Звезда Полыны»

Жанр ролевая игра

Дата выхода 2004 год

Для многих постоянных посетителей ITC Опіїле знакомство є пгрой от компанни Rostok Games началось еще весной прошлого года. Форум, посвященный этому ролевому проекту (wwwitcua/forums/tbread.pbtml?ID=5757), один на самых больших на нашем сайте, К томуже в нем участвуют сами разработчики, а значит, доступ к информации из первых рук был у завсегдатаев ITC Online уже давно. Может быть, сведения, полученные пами во время посещения офиса Rostok Games, и окажутся кое для кого не впове, тем не менес, наши offlineчитатели с этой игрой еще не знакомы. Но сначала несколько слов о команде,

Как следует из названия, Rostok Games одна из дочерних компаний крупного украинского многопрофильного объединения Rostok Group (частью которого, кстати, является и компания Rostok-CD - крупнейший в Украине производитель компакт-дисков). Игорь Витальевич Масол, президент Rostok Group, проявил достойную уважения смелость и взялся финаисировать этот проскт. Шаг, как нам кажется, дальновидный и имеющий долгосрочные перспективы: по мнению некоторых экспертов, сегодня Укранна входит в число стран Восточной Европы, лидирующих в области разработки компьютерных игр, тем более что пример GSC Game World вдохновляет всех, Coздание ролевой игры — процесс неспешный, поэтому издание проекта Rostok Games запланпровано на 2004 год.

Вообще-то, по словам руководителя проекта Степана Турского, сначала ни он, ни лидерпрограммист Алексей Бурмистров сами не знали, в каком жапре будут делать игру. После не-

продолжительных размышлений в качестве консультантов решили пригласить известных кневских игровых журналистов Дмитрия Лысенко (Тот/Doc Kertis) и Василия Попова (Александр Глюк). Собранная команда шекоторое время колебалась между двумя жапрами — астіоп и RPG, в итоге предпочтение было отдано последнему, потому что ролевых игр в Украине еще не делали. Так родилась концепция «Бельтиона».

Сюжет и предыстория мира Бельтиона, созданиые Кертисом и Глюком, впечатляют, Вкратце события развиваются так. В Бельтионе, на равниие Траскор, происходит схватка двух великих магов, во время которой примеияется мощнейшее заклинание «Падающая Звезда». Его отголоски оказываются роковыми для Бельтиона и затрагивают ближайшие к



нему парадлельные миры, и один из них наш... На Земле в районе сопряжения миров происходит авария на атомной станции (похоже, эта тема для украписких игровых проектов больная), и сами миры начинают проинкать друг в друга. Структура мироздания трещит по швам и на Земле возникает и разрастается Зона, где физические законы работают по-другому, отказывает техника и пропадают люди. Международная комиссия, «курпрующая» Зону, пытается проникнуть вглубь странной территории. За время псследований там находят пятерых детей в возрасте от 7 до 10 лет, не говорящих ни на одном из человеческих языков и не приспособленных к жизни в нашем мире. Через 10 лет эти дети бегут с Земли и отправляются в путешествие по Бельтнону, коренными жителями которого они и являются.

Сам Бельтион пострадал от «Падающей Звезды» еще силы ее. Здесь не одна зона, а несколько. Они поглощают целые континенты и вызывают природные катаклизмы, народы покидают насиженные места, рушатся государства

и религии - мир Бельтиона гибнет. Так как время на Земле и на Бельтионе течет по-разиому, тут с момента катастрофы прошло почти 500 лст. За этот срок населявание мир эльфы, гномы, орки, огры, наги, гоблины, люди, оборотни и тинги сильно изменились. Это уже не привычные нам по фэнтэзп расы, гибель мира отражается и на инх. Так, гномы разделились практически на две расы - собственно гномов и вышедилих из касты воинов дварфов, Наги потеряли свое былое могущество и прозябают в инчтожестве. Огры самоизолировались на Севере. Эльфы превратились в этаких наркоманов-растафари. Постепенно главенствующей расой на Бельтноне становятся люди. Пожалуй, на этом стоит остановиться, остальную ниформацию по миру, предыстории и расам можно найти на форме ГТС Online (www.itc.ua/ forums/thread.phtml?ID=5757).

В Rostok Games пытаются создать почти идеальную RPG. II хотя ролевая система пока что находится в разработке, уже сейчас можно сказать, что она очень интересцая. В ней пашлось



Подобные promotions запланированы для всех основных классов: воннов, воров, магов и жрецов. Причем волшебники в зависимости от расы и предпочтений игрока могут изучать различные магические школы. Пока что нам извество о трех: стихийной, рунной и магии изменений. Опять-таки, ролевой системе можно посвятить несколько страниц, но, к сожалению, их число ограничено.

Одна из основ RPG, собственно отыгрывание роли, в «Бельтноне», судя по всему, будет на высоте. Расы, фракции, государства, поселения и группы относятся к героям поразному, количество побочных квестов обсщает быть впечатляющим, причем с различными, скажем так, хорошими, нейтральными и плохими вариантами решения. К тому же у игры шесть концовок, зависящих от того, к какой из основных группировок/сект примкнет штрок.

Боевая система игры сменанная. То есть игрок волен выбрать на свое усмотрение сражения в режимах real-time или в turn-based. Персмещение по миру без использования транспортных средств (почти как в Morrowind) происходит с видом от первого лица, когда вся партия как бы представлена одним персонажем, на манер Wizardry 8 или

серии Might and Magic. В боевой ситуации игра становится изометрической с возможностью точного управления клждым из пяти героев. В сражениях большое значение будут иметь рельсф местности, освещение, ветер и погодные условия.

До последнего времени все описанные выше «интереспости» существовали только на бумаге в сценарии Кертиса и Глюка, сейчас же у птры появился собственный движок и за дело взялись художинки и дизайнеры. Engine поддерживает все современные спецэффекты и выглядит весьма неплохо. Модная фишка этого года – единый, цельный мир – реализована и здесь. Очень неплохо проработана поверхность земли, как по количеству полигонов. ушедших на это, так и благодаря возможности наложения до четырех текстур с цветовыми градациями и плавными переходами оттенков. Понравилась нам и работа engine с реальными мягкими тенями от солнца и луны. Вообще, по словам главного программиста Алексся Бурмистрова, движок способен на многое. Дело за малым, осталось построить на его базе целый пігровой мігр. Разработка архитектуры, вдохновленной вссьма симпатичным смешением стилей в Morrowind, уже началась. В показанных нам весьма впечатляющих эскизах и моделях зданий угадывалось сочетание особенностей, характерных для марокканской и трипольской культур. Неплохо выглядят и эскизы монстров и представителей разных рас, хотя, как будут смотреться готовые модели, нока остлется только гадать. Графике Степан Турский как профессиональный художинк уделяет серьезное винмание. Начались работы и по музыкальному оформлению ніры - несколько прослушанных нами тем звучат весьма атмосферно.

Все рассказанное – лишь вершина айсберга под названием «Бельтион» – шре можно посвятить отдельный журнал. Всем, кто хочет узнать подробности о проекте, по тем или иным причинам упущенные нами, повторю адрес дискуссии на ITC Online – www.itc.ua/forums/tbread.phtml?ID=5757.

Вообще же, молодые украпнские команды очень амбициозны в хорошем смысле этого слова. И в Abyss Lights, и в Rostok Games уже есть наметки продолжения еще не вышедших игр. Нам остается только пожелать разработчикам удачи во всех их начинаниях.



место как классическим правилам AD&D, так

и поваторским идеям GURPS. То есть помимо

классового деления и почти стандартных ос-

новных параметров (Сила, Восприятие, Лов-

кость, Пителлект, Выносливость, Божествен-

ность), а также зависящих от них второстепен-

ных (всего более двух десятков), здесь есть п

специальные способности - перки, и другие

бонусы. Среди традиционных для старых сс-

рьезных RPG особенностей стоит отметить

требование к обязательному отдыху и питанию

персонажей, привыкание к снадобым (вплоть

до наркотической зависимости), влияние ос-

вещенности и усталости на боевые характери-

стики и многое другое. Кроме того, в «Бельти-

оне» будет система повышений класса для всех

типов персонажей. Вони может стать рыцарем,

бойцом, лучником, далее рыцарь превратится

в паладина или храмовника, боец — в берсер-

Владимир Кочмарский

«Ударом топора легко вывести из строя вооружение танка...» Газета «Красный Воин», 1942 г.

ЭТВ ИГРА ИС БЛЕЩЕТ СУПЕРРЕАЛИСТИЧНОЙ ГРАФИНОЙ ИЛИ «ЖИВОЙ» АИН-МАЦИЕЙ. В СЕ ОЗВУЧИВВИНИ ИС ПРИНИМВЛИ УЧАСТИЯ ГОЛЛИВУДСКИЕ ЗНА-МЕНИТОСТИ. ЕС СПЕЦЗФФЕНТЫ ИС ВПЕЧВТЛИЛИ БЫ ИГРОНОВ И ПЯТЬ ЛЕТ ИВЗВД. НЕТ ЗДЕСЬ И СУМАТОШНОГО BCTION ИПИ БРАВОГО ГЕРОЯ, «ЗАШИ-БВЮЩЕГО» СОТИИ ИСЗАДАЧЛИВЫХ ПРОТИАНИНОВ ОДИИМ МАХОМ. НЕТ, Combat Mission обыдениа и трудна, наи самвя ивстоящая аойна.

о ли окончательное потепление отношений между Западом и Россней тому виной, то ли успех некоторых российских проектов - так или пначе, но возникший у многих разработчиков интерес к событиям на Восточном фронте Второй мировой может только радовать. В ушедшем году эту тему затронули чуть ли не в десятке игр. Однако количество вовсе не означает качество, и среди них випмания не просто пгромана, а любителя истории и реализма в компьютерных играх достойны немногие, По праву первое место среди таких проектов занимает Combat Mission: Barbarossa to Berlin, Несмотря на отсутствие в пазвании цифры, это уже вторая часть пгры. К сожалению, первая прошла незамеченной мпогими любителями wargame, хотя и была более чем достойна их внимания,

Из ряда ей подобных Combat Mission в первую очередь выделяет особо тщательная проработка характеристик вооружения, боевых машин и подразделений, разнообразие которых поражает, Причем они идентичны реальным историческим прототинам всего периода войны на Восточном фронте, Помимо различных подразделений

Красной Армии, вермахта, СС и люфтваффе, в Combat Mission представлены армии Румынии, Венгрии, Финляндии и Польши, а также — партизаны. При этом все они озвучены на соответствующих языках.

Не забыли авторы и о том, что, кроме технических характеристик, на эффективность подразделения, орудия или машины влияет и «человеческий фактор», «Зеленые» новобранцы могут запаниковать и покинуть позицию при одном лишь виде танка противника, а фанатичные элитарные бойцы не дрогнут и под масспрованным артобстрелом. Профессионализм солдат влияет также на точность и эффективность стрельбы из вверенного им оружия. Так, неопытный расчет IITO способен поразить вражеский танк, но не повредить его, обстрелянные же бойцы сразу найдут уязвимое место машины. Велика роль и командиров, Их присутствие не только повышает управляемость, но и изменяет характеристики отряда, в зависимости от умений возглавляющего его офицера.

Кроме непосредственно участвующих в бою подразделений, в подчинении игрока находятся дальнобойная артиллерия и авнация. На поле брани они представлены пе-

редовыми наблюдателями, которые корректируют огонь батарей и наводят самолеты на цели - это один из наиболее сильных юнитов в игре, Мощная артподготовка перед атакой ссли не заставит обороняющегося противника покинуть позицию, то уж, по крайней мере, сильно снизит его боевые качества. Для самолетов же вообще нет достойных противников, кроме зенитных установок, но появляются они в миссиях очень редко, да и то, как правило, когда налеты не предвидятся. Впрочем, пользоваться артиллерией и авиацией следует осторожно. Зачастую и те, и другие наносят удары совсем не туда, куда приказано, поражая своих же товарищей. Но даже когда опи стреляют точно, своим лучше держаться в отдалении; близость разрывов 500-килограммовых бомб и 150-миллиметровых спарядов вовсе не способствует повышению боевого духа пехоты. Несмотря на то что

эти «подарки» предназначены врагу.











COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN

жанр wargame

Розработчии Battlefront.com

Издатоль CDV

Web-eafit www.battlefront.com



Историческоя достоворность; увлока тольный геймплей

Устароашая грофика; отсутствие рожима кампаняні; дисбаланс а миссиях Лучший сегодня тактический симулитор

на тему Велиной Отечественной аойны

Не менее тщательно продуман и сам птровой процесс. Как это странно ни звучит, нгра совмещает в себе два режима - походовый и реального времени. Дело в том, что каждый «ход» разбит на два этапа: раздачи приказов и их выполнения. В первом этапе игрок весьма детально может сплаипровать действия каждого отряда. Предложенные для этого разработчиками инструменты, пожалуй, напболее разнообразны среди своих аналогов в других подобных шграх. Причем набор приказов разный для пехоты и техники. Кроме этого, возможность выполнения отрядом приказа зависит от местности, где ему предстоит действовать. Так, боевая машина не сможет проехать по болоту пли в густом лесу, а пехота - бежать через проволочные заграждения. Трехмерный рельеф карты, растительность и постройки определяют, в каких направлениях и на какую дистаншно юниты способны вести огонь. Все это позволяет тшательно «полготовить» каждый ход так, чтобы добиться поставленной задачи с напменьшими потерями,

Вель во второй этап уже не вмешаться, даже если выстроенный ранее, казалось бы. идеальный план разваливается, как карточный домик. Результат каждого хода просчитывается компьютером, а затем «пропгрывается» пгроку в реальном времени. В течение одной минуты подолечные войска ведут бой так, как считают нужным, в целом, правда, руководствуясь приказами игрока. Например, запланированияя атака, встреченная вражеским огнем, вполне может захлебнуться, а перепуганные бойцы залягут или вовсе побегут назад. И на следующем ходу игрок рискует потерять контродь над многими из них. В Combat Mission запаниковавшие отряды не подчипяются командам и стараются «убежать»

подальше от противника. Впрочем, через несколько ходов они «успокоятся» и снова станут управлясмыми.

Если что либо важное происходит на разлічных концах карты, всегда можно всрнуть «запись» текущего хода к началу и просмотреть ес с другой точки.

Такая полупоходовая система позволида разработчикам расширить возможно-

сти многопользовательской игры. Помимо обычной сстевой игры, котда оба геймера спихронно плаппруют, а затем просматривают результат хода, есть еще режимы Hot Seat ii PBEM, B nepвом случае пгроки по очереди занимают место за одним и тем же компьютсром, во втором ходы и их результаты отправляются по элсктронной почте, что не требует прямого

и одновременного соединения между их компьютерами.

О достопиствах Combat Mission можно написать не одиу статью, но, к сожалению, в ней есть и минусы. Самый очевидный отсутствие режима кампании. В игре имеются только отдельные «бон» и «сраження». Каждый бой продолжается или фиксированное количество ходов, или до полного уничтожения какой-либо из сторон. Сражения состоят из последовательных боев и могут растянуться на несколько

суток. При этом отряды в начале следующего боя остлются в том же состоянии и положении, где их застало окончание прсдыдущего. Иногда игроки получают подкрепления, а потрепанные подразделения частично пополияются. Но опытность и уровень подготовки побывавших под огнем бойнов не изменяются.

Менее явные недостатки заключены в ди-

Из ряда ей подобнык Combat Mission a пераую очередь аыделяет особо тщательная ки вооружений, по проработка характеристик аооружения, боевык машии и подразделений, разнооб немецкой стороны разие которык поражает.

зайне миссий и некоторых юпитов, созданных с явным псревесом в сторону немцев, Так, среди отрядов вермахта часто появляются элитарные подразделення и ветераны, а Красная Армия, похоже, состоит исключительно из повобранцев. К тому жс некоторые технические характеристисравнению с реальными, завышены для п, наоборот, занижены - для советской.

Впрочем, недовольные могут воспользоваться встроенным редактором миссий для правки существующих или создания новых карт и боевых распорядков. Кроме того, стоит обратиться и к услугам Internet, где уже сейчас легко найти немало дополнительных сценариев для игры.

Пусть внешне Combat Mission проста п пеказиста, как танк Т-34, по, как и знаменитую «тридцатьчетверку», внутренние качестна сделали ес лучшей среди игр подобного класса.

Убийца Homeworld

Ростислав Панчук

Наионец-то после долгин мучений Strategy First аыпустила долгожданная O.R.B.! Разработна игры длилась долгин четыре с положиной года, и после очередного перенеса даты репиза я уже асерьез начал беспононться о судьбе проекта. К счастью, асе опасения оназапись напрасными — игра получилась не просто отличная, а аелинолепиая!

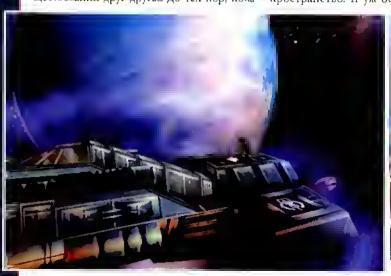
авным давно на протяжении двадцатн тысячелетий в системе Альдар существовала великая империя, но в один непрекрасиый момент неизвестная раса нанесла ей сокрушительное поражение. От былого могущества не осталось и следа, но не все было уничтожено... На периферии системы Алдус случайно уцелели две планеты, на многие века погрузившнеся в пучину хаоса... На той и на другой сохранилось множество разрозненных религнозных текстов старой империи, известных под пазванием Торумии, Решающую роль в развитии обеих ветвей некогда единого народа сыграли природные условия планет - на Малусе с его жестким климатом шла непрерывная борьба за существование, а Алиссия оказалась пастоящим земным раем. В жестокой войне малусспанцев победил клан Ночного неба, решивший во что бы то ни стало возродить империю и уничтожить линовинков паделля - расу. все сведения о которой ограничивались лишь названием - The Great Betrayer («Великий Предатель»). Миролюбивые алиссиане мечтали найти и открыть портал, соединяющий их звездную систему с Альдаром, и восстановить столь милый их сердцу порядок на остатках быдого могущества предков...

Так как Малус и Алиссия находились на одной орбите, но вращались в противофазе, их обитатели даже не подозревали о существовании друг друга... До тех пор, пока исследовательский зонд алиссиан не потернел крушение на Малусе, Здесь следует добавить, что Торумин по-разиому толковался обеныи расами, и случайно обнаруженное при осмотре зоида словосочетание «The Great Betrayer» привело жителей Малуса к мысли, что старый враг вернулся. Обе планеты бросили все силы на постройку космических флотов для противостояния воображаемому противнику, Поскольку ресурсы планет не безграничны, началась экстренная разработка близлежащих астерондов. Именно эти внепланетные ресурсные базы (Off-World Resource Bases, сокращенно O.R.B.) и определили дальнейшее развитие событий. В разгар войны нежданно появляется и неносредственный виновник конфликта и., в общем, скучать не придется.

Интерфейс пгры реализован чрезвычайно удачно и вобрал в себя лучшие черты Ношеworld и 2D RTS. Все базовые функции управления камерой и боевыми единицами практически не изменились со времен НW, котя и здесь не обощлось без приятных нововведений, чрезвычайно облегчающих атаку и патрулирование. Вместо паразитирующего коитекстного меню введены интерфейсные панели, к слову, оказавшиеся очень удобными. Но в отличие от Project Earth, где они были намертво ∘приварены к экрэну, здесь в случае пужды их можно легко спрятать, освободив ценное экранное пространство. И уж особых дифирамбов

заслуживает гармоничное сочетание красочного боевого 3D-вида и тактической 2Dкарты, Вспоминте и забудьте как страшный сои Homeworld с сго неудачным Tactical View — в О.К.В. все реализовано просто блестяще, И хотя к удобному интерфейсу привыкаещь буквально за пару минут, даже фанатам НW настоятельно рекомендуется проштудировать длиннющий tutorial из шести миссий для ознакомления с новыми стратегическими и тактическими приемами.

Что там пдет следующим пунктом? Ага, графика. Ну что ж, сказать, что опа великолепная – значит инчего не сказать. На данный момент О.R.В. – самая краспвая нз RTS. В этом плане с ней может соперинчать лишь свежевышедшая Недетоліз: Legions Of Iron. До мельчайших деталей проработанные модели кораблей и красочные взрывы потряслют – в эту штру влюбляешься с первого раза и навсегда. Проводя масспрованный штурм ваних глаз, О.R.В., тем не менее, не требует взамен какого-нибудь Pentium 4 3 GHz и GcForce FX, великолепно «лстая» даже на древних компьютерах,











Ну и наконец, «гвоздь программы» - захватывающий геймплей с потрясающей играбельностью и весьма продвинутым кремниевым разумом, Пожалуй, это одна из самых сложных и в то же время страшно увлекательных стратегий, вышедших за последние годы. Возможно, вы хотели решить столь нежданно возникшую проблему «вечнозеленым» рашем - ан нет, не пройдет! Во-первых, количество экипажей и боевых единиц разумно ограничено, равно как и ресурсов, а во вторых, вражеский АІ тоже не дурак и чрезвычайно агрессивен даже на нормальном уровне еложности. Ресурсы же – вообще отдельная песня. Хотя на карте разбросано множество астероидов, полезные ископаемые несут лишь несколько из них. От того, кто из нгроков первым нх захватит, и зависит, на чьей стороне будет победа. Огромную роль в тактике играст и ветвистое древо технологий, позволяющих производить многочисленные апгрейды и прототины новых боевых едипиц, что часто в корне меняет стратегию борьбы.

Прекрасно реализован и микроменеджмент юнитов, много в чем напоминающий «Гегемонию». Все корабли автоматически разбиваются на небольшие звенья (в формации «дельта»). Ну а присвоив нападающим группам тактику aggressive, можно вообще забыть о судорожном кликанье мышью во время битвы - каждое звено автоматически выбирает собственную цель, и часто одна-единственная атака группы тяжелых перехватчиков уничтожает половину вражеского флота. Для тактиков предназначена заветная управляемая пауза, но часто пользоваться ею не приходится - настолько блестяще ваши войска справляются с поставленными заданиями. Но все же не надейтесь на легкую победу компьютер отлично обеспечен ресурсами и до последней колейки вкладывает их в

псследование военных технологий и производство боевых единиц, так что победить супостата лихим наскоком дюжины истребителей невозможно, Лишь перерезав пути спабжения, можно рассчитывать на викторию.

Интересно, что даже разработанные астероиды продолжают выполнять важную роль - их можно преобразить в ремоитные или военные базы, тем самым существенно упрочив свои позиции в секторе,

а главное - увеличить количество бесценного персонала. Лишь тщательно распределив его между экппажами кораблей, исследованием и диверсионными операциями, можно добиться коренного перелома в войне, Центральная база, равно как п другие внепланетные еооружения, тоже не беззащитны -

после открытня соответствующей технологин их можно будет оснастить оружейными сателлитами, пресекая практически все диверсии врага. То же касается и вражеских сооружений, так что грамотно продуманная тактика игры здесь жизненно необходима. Обе кампании в одиночной игре радуют исожиданными поворотами сюжета, что положительно сказывается на пграбельности.

Под стать завораживающему игровому процессу и великолепное музыкальное сопровождение, постоянно подхлестывающее игрока. Жаль только, что иногда агрессивная боевая музыка сменяется какими-то лирическими папевами, но что поделать -

баланс! Озвучка юнитов выполнена не столь блестяще, как хотелось бы. Видно, об английском языке в системе Алдус никто не слыхал, так что при отдаче прпказов приходится слушать местную скороговорку, хоть и очень эмоционально насыщенную, но совершенно непопятную штроку.

Доброго слова заслуживает и мультиплеер, являющийся серьезным конкурентом WarCraft III. Ну, а обнине новых тактических приемов и грамотный баланс

> лишь способствуют этому. Так как рееурсные базы легко защитить орбитальными платформами, ранние атаки здесь в принципе невозможны, не говоря уже об осточертелом раше. На первое место в които веки выходит настоящая тактика, привлекая к игре все больше и больше приверженцев

этого столь редкого сейчас жанра.

В общем, долгие годы разработки (как и в случае с Divine Divinity) пошли игре только на пользу, и О.К.В. стала своеобразной квинтэссенцей всех вышединіх за последнее время стратегий. Жаль только, что для чистой победы над Homeworld ей не хватило какой-то ерунды. Виной тому, как ни удивительно, долгое время разработки выйди O.R.B. раньше Homeworld'a (ведь обе нгры начали создаваться в далеком 1998-м), о творении канадских программистов мало бы кто вспоминд. А так на выходе получился захватывающий и отличный во всех отношениях продукт - одна из лучших realtime стратегий 2002 года!



D.R.B.(DFF-WDRLD RESDURCE BASE)

Разработчик/издетель

Strategy First

Жанр космическая стратегия реального времени

Web-can't www.o-r-b.com



ЗА Заооражиоающий игросой процесс; велинолеппее графииа; отличное музыкельное сопровождение; захватывающаа игра по сетн

APULTE.

Встречайте убийцу Homeworld. Одиа из лучших стратегий 2002 года

Картофель в космосе

Андрей Грабельников

ГОД 1977. Юный еще дедушна Лунас намлает а захламленном подсобном помещении. В рукак у Джорджа нескольно лесок, на концах ноторык болтаются подозрительные картонные самолетики и пара нартофелни («Это — астеронды», — поясняет он). Кажется, для съемон ликого налета повстанцеа на Звезду Смерти все готоао. Последний штрик — режиссер удаляется в чулан и изалекает оттуда большой кусон черной материи. Да, да, все правильно — решающий судьбу галантини бой ведется а космосе.

теперь попробуйте вспомнить, как бы вы проучили мерзавца, который после посещения видеосалона осмелился бы заявить, что джедаи держат в руках иласт-массоные палочки, а X-Wing перемещаются посредстном невидимых костылей. Летают они, как пить дать летают, и сверхспетовые прыжки совершают, как же без них-то? Между прочим, тысячи людей по всему миру исповедуют выдуманиую религию джедаев. Такова страшная сила синематографа!

Год 2002. Домашние компьютеры без труда генерпруют картинку, достойную не то что классической трилогии, а даже и «Эпизода I. Hegemonia: Legions of Iron, последнее космодетище родителей Imperium Galactica, наглядно доказывает это. Если не увлекаться приближением камеры, то картинка частенько будет напоминать кадры из лучшей фантастической саги всех времен и народов. Это ли не высшая похвала? Впрочем, нет – Лукае в изображении космоса склонен к реалистичному аскетизму, а вот безвоздушное пространство в Недетопіа расцвечено радикально пестрой палитрой. Это не учитывая тянущихся за соплами инверсионных хвостов, побочных световых

эффектов, весело отблескивающих на корпусах каждого корабля, п, конечно же, росчерков лазерных (на самом делс они протониые или понные – по какая, собственно, разшица) выстрелов, в изобилии полосующих вакуум, когда дело доходит до битцы. Глазным рецепторам достаточно, они с трудом идентифицируют цвета, изображение по эту сторону монитора кажется безнадежно блеклым, но тут посреди коемического карнавала расцветает неимоверный огненный шар, из него вырастает еще одиш, гораздо сочнее и больше предыдущего, и, наконец, третий выворачивает корпус корабля наизнанку. В сторону мони-



тора летят осколки, все отворачиваются, по стекло, кажется, выдерживает. Так обставлены похороны корвета – средней величины посудины, когда же слабину дает общивка орбитальной станции... Не успевиих зажмуриться и изцепить две пары солнцезищитных очков эвакупрует

бригада окулнстов. Пострадавшие твердят о лучших взрывах в индустрии и лучшем космическом мусоре.

Взрывы и прочая цветомузыка, конечно же, соль, суть сути всех Homeworld-клонов, но все-таки этого мало для удачной визуальной картины. В расноложенном окрест О.В.В. глаза мозолит порой откровенно провальный дизайн кораблей. Смотришь на иные образчики Недетопіа и снова испытываещь трепетное дежа-вю, Впрочем, здесь не все так благостно, как хотелось бы. – редкие экземпляры контрастно выделяются из пригожего ряда космотехники и напоминают скорее посудины, сошедине со Star Trek-станелей (а вот святое обижать не надо! – Прим. ред.).

Между тем, несмотря на достижение существенного перевеса над конкурентами в визуальном плане, в разыгрываемую на экранах мониторов постановку все равно верится с

трудом. Вы несчастный обладатель тайного знашія о том, что астеронды на самом деле не болес чем картофелины. Возьмен, к примеру, те же корабли. Все боевые единицы, кроме самых маленьких - петребителей, в бою примерзают к одной точке, и соверілать какне-либо телодвижения для увеселения публики отказываются. Учитывая то, что с изобретением корветов о производстве истребите-

лей можно смело забыть, космические баталии теряют половину своей зрелищности. Корабли застывног друг против друга и, вращаясь в горизонтальной плоскости, обмениваются выстрелами. Очень напоминает сражение повисших на капроновых интях картонных моделей. Побеждает либо тот, кто подпедет к барьеру больше участников, либо тот, кто упешает свою армию большим количеством апгрейдов. Формации не используются вообще, что для трехмерных космических стратегий, мягко говоря, странно. О возможности метить протившику в определенную часть «тела» – двигатели, орудия или, собственно, в корпус – вспоминается, к сожалению, лишь в тех редких случаях, когда миожество дорогих командованию флотом кораблей набрасываются на один сверхмощный агрегат. В таком случае супостату лучше сразу отстрелить орудия, Чтоб, значит, терпел молча,

Удивительные примеры нереализованных возможностей встречаются в Неgemonia на каждом шагу. Игра располагает блестящим, смазанным движком, но не мо-

жет толком распорядиться третьим измерением. О существовании двухмерной карты в Homeworld рецензент узнал ближе к концу игры. В Недетопіа можно позабыть о существовании 3D, оно не имеет тактической ценности, а эффективно манинулировать флотом без опасений за нервную систему (отдельный поклон «гибкому и удобному» управлению) можно только в стратегическом режимс.

Еще одна проблема – несоответствие внутрингровых пропорций.







рынка. Наеледственность, однако, удушить не удалось. Менеджиент планет, а чуть позже целых систем, несмотря на свою логичность, для космических RTS – явление экзотическое, На деле же контролировать развитие экономики в планетарных масштабах немногим сложнее, чем управлять космической базой. Давим население

налогами, распределяем людской ресурс для достижения оптимального соотношения производство/исследования и кусм социальные проекты, космолсты, здания. Впрочем, не будь в игре режима контролируемой паузы, уход за космоколхозом обернулся бы натуральным кошмаром.

Или вот исследования, развесистое дерево которых разрослось до совершенно уж колоссальных для игр такого масштаба размеров. Здесь есть все и даже исмного больне, чем надо, — начиная от различных милитаристских апгрейдов и заканчивая исследованиями в области шпионажа и планстарных технологий. Разработчики между тем используют увесистый ларец с технологиями в качестве приманки — как только вы добираетссь до чего-нибудь особенно интересного, очки исследования, выданные игрой на миссию, заканчиваются. Притом особо интригуют окошки с сообщениями о том, что стоит сосредоточиться на одной отрасли, расслабиться и до концантры

позабыть об остальных направлениях – очков все равно не хватит.

Еще одна родовая черта – труппа болтающихся в вакууме най митов, готовых поступпть на государственную службу. От претендентов нет отбоя – перманентно всилывающие резюме информируют о талантах соискателя и требуемых условиях содержания. Усевшись в уютное кресло губернатора планеты или взявшись за штурвал корабля, герой посредством своих характеристик окружает вверенный объект заботой и оказывает стимулирующее воздействие, не забывая, между прочим, культивировать и собственные навыки. Полезиый, как ни крути, симбиоз.

Запятная экономпческая модель – это, конечно, очень хорошо и, несомненно, благотворно отразится на рейтингах игры, но в Недетопіа прпоритеты расставлены таким образом, что упор деластся именно на космических баталнях и тактическом режиме. А мы, проводя половину игры на паузе, а другую половину в режиме 4х, окунаемся в 3D сдинственно для того, чтобы пощекотать взрывами радужку глаза.

рата по мере приближения к небесному телу мозг не проймешь. Восприятие объема — довольно сложная материя, поэтому здесь надо либо убедительно врать, либо соблюдать масштабы. В штре же нельзя поручиться за то, что маленький, по пдее одно-, двухместный истребитель намного меньше колонизационного корабля, перевозящего тридцать миллионов человек. Или господа разработчики намекают нам на то, что космический комар нуждается в экипаже, соразмерном населению Кисва. Из колонок

между тем льется прекрасная музыка, такой

в свободное от Star Wars время балустся, наверное, Лондонский симфонический.

От Плутона до Марса лететь в режиме ре-

ального (не ускоренного времени) меньше

минуты. Планеты на самом деле пемпогим

больше звездолетов, и фокусами типа

уменьшения габаритов летательного аппа-

HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

Жанр космическая стратегия Разроботчин Digital Reality Издатель Wanadoo

Web-cañt www.hegemonia.com



интереснао знокомичесноо модель; та мантинвое графическое исколисиис; одна на лучших музыкальных дорожен года Провальный тантический режим; неудобное управление

«Обезжиреннао» версия Imperium Goloctica с аппендинсом тантичесного режима

Вольному — воля

Олег Данилов

В этом номере рвссмотрены пять носмичеснии стратегий. Перввя, вторая и третья из ини — Trebsure Planet, C.R.B. и Hegemonis — четно проводят игронв по череде сюжетным миссий. Четвертвя — Starffeet Commbrd III — оставляет возможность вольный действий в промежутиви между важными для сюжета событиями. Ну в пятвя, «Космичесине Рейнджеры», не стввит вообще иннакии ограничений на поведение игрона. Свободв — всем, и пусть инито не уйдет обиженным!

огда нам в первый раз дали полную свободу в The Elder Scrolls: Morrowind, миогие так и не поняли, что же с ней, с этой самой хваленой свободой, делать. Создав для нас потрясающе красивый детальный мир, разработчики забыли оживить его. Вот и приходилось игрокам самим искать себе развлечения и цели в сказочном Morrowind. Возможно мир «Космических Рейнджеров» и не так красив, и не слишком детален... но он живой, в него хочется верить, за него стоит драться.

Отгремели кровопролитные галактические войны, и пять рас зажили в мире. Люди, пеленги, гаальцы, фэяне и малоки не изжили все свои разногласия, но, тем не менее, научились решать возникающие конфликты дипломатическими путями. Но благодействие продолжалось недолго - престая загадочная технобиологическая цивилизация клисан вторглась в наш космос и начала планомерный захват и уничтожение населенных расами Содружества планет, Регулярный флот сдавал одну систему за другой, проигрывая клисанам как по мощи оружия, так и по технологическому совершенству кораблей. Ни в какие переговоры захватчики не вступали. Было и еще одно важное обстоятельство: клисане не строили, а воспроизводили или, если хотите, «рожали» свои корабли, так что мощь их фдота росла с каждой захваченной системой как на дрожжах.

Галактический совет принял единственное возможное в данной ситуации решение; найти и уничтожить «матку» клисан – загадочную Махпеллу. Для этой миссии регулярный флот, занятый защитой обитаемых систем. не годился, и Совет призвал на помощь добровольцев - отошедших от дел встеранов космических войн, раскаявшихся пиратов, галактических торговцев и просто искателей приключений. Их назвали косинческими рейиджерами и предоставили полную свободу действий - хорошо всс. что поможет изгнать из Галактики клисан, Правда, рейнджеры, совершившие преступления против рас Содружества, не получают защиты от правоохранительных органов этих рас. Вам как одному на таких добровольцев предстоит вступить в войну с клисанами и победить. Другой вариант - гибель цивилизаций Содружества - нас не устранвает.

«Космические Рейнджеры» — очень оригинальная смесь, состоящая на многих элементов. Это и пошаговые бои звездолстов в открытом космосе, и аркадные сражения а la Star Control в гиперпространстве, и экономический симулятор галактического торговца, и квест, и многое, многое другое. В игре явно заметно огромное влияние таких хитов, как Ейге и Star Control. Кажется, «Рейнджеры» возрождают из забытья эти древние игры, дополняя их новыми оригинальными элементами, Ну и конечно, главное, что подкупаст, — свобода. Абсолютная, без всяких ограничений...

NOTATE - CTAILITE FORMULECKIM PURITON

Хотите – станьте космическим пиратом и грабьте пролетающие торговые звездолеты или пассажирские дайнеры, но будьте готовы, что в один совсем не прекрасный момент вами всерьсз займется боевой флот и... finita. К тому же, для пирата любая посадка на планету расы, которой он насолил, может окончиться каталажкой, так что надейтесь лишь на помощь братьев-пиратов.

Хотите – выберите стезю мирного торговца и займитесь куплей-продажей или выполнением почтовых квестов. Здесь стоит опасаться пиратских рейдов и активности клисан, и, коиечно, поаккуратней надо быть с контрабандиыми товарами – некоторые цивилизации весьма строги к парушителям,

Хотите – подрядитесь спецагентом и супершпионом и начните работать на разведки различных планет. Безусловно, за выполнечие сложных и опасных миссий можно будет получить солиднос вознаграждение и даже правительственные награды, но вероятность гибели во время такого побочного квеста также велика.

Хотите – будьте ярым истребителем клисан, защищайте и освобождайте звездные системы, охотьтесь за врагами и не забывлите сдавать протоплазму – это своеобраз-













Тестирование системы: Коргус - Поврежден Двигатель - Ок оплиеный бак - Не полный

ные скальны, позволяющие вам повысить свой статус рейнджера.

Хотитс – станьте лидером и, набрав команду единомышленников, носитесь по Галактике, верша разбой или правосудие. В этой игрс дозволено вообще все. Никто не возъмст вас за руку и не скажет «нельзя».

Главное, не забывайте, что клисане не прохлаждаются — звездные системы падают им в шупальца, лапы или что-там-у-нихесть одна за другой. Впрочем, возможно, вам и не суждено найти и победить Махпеллу — другие рейнджеры сделают это, ведь мир игры живой. Каждый персонаж, будь то флотский кашитан, пират, вольный охотник или мирный торговец, имеет спои цели и действует независимо от вас. Оши тоже торгуют, воюют, грабят и погибают. Получают медали, выполняют спецзадания и т. д. Они могут любить и пенавидеть вас, восхищаться и презирать. Они почти живые.

Чем еще подкупили «Космические Рейнджеры» вашего покорного слугу, так это чистейшим русским языком, замечательными диалогами и великолетными квестовыми сюжетами - большая, вообще-то, редкость в современных русскоязычных играх. Тексты достойны издания в виде отдельной книги, авторы смогли создать и собственный достоверный мир, и оригинальный галактический сленг, и запоминающихся переонажей. Правда, ни один диалог в игре не озвучен, по, оценивая их полный объем (пикак не меньше хорошего Sci-Fiромана), придется согласиться с разработчиками – это было просто невозможно. К рассказу о языке примыкает и рассказ о квестах. Честно говоря, я чуть не плакал от умиления, когда в первый раз паткнулся в этой штре на... текстовый квест. Замечательный, смешной и такой родной. С текстовыми іпуептогу, выбором варнантов действия и ответов в диалогах, интересными логическими и весьма сложными задачками. Когда я увидел такой квест во второй раз, я был шокирован (в хорошем смысле этого слова) еще сильней. Ну ладно почти классическое ограбление банка в виде текста, по гоика на автомобилях или «футбольный» матч это уже нечто. А ведь в «Рейнджерах» еще есть и тюремные квесты длительностью более 60-70 дней, шпионские миссии и т. д. Великолепно, Elemental Games, нет слов!

Во всех космических стратегиях этого номера есть конструкторы космических кораблей, но такого разнообразия компонентов, корпусов звездолетов, оружия и оборудования, как в «Космических Рейнджерах», пет нигде. Сотии и тысячи модификаций – опятьтаки полная свобода творчества. Хотите — используйте стандартные запчасти, хотите —

проведите их ангрейд на научной станции или обзаведитесь экзотическим оборудованием, полученным за освобождение звездных систем или выполнение квестов, хотите – поставьте

в свой звездолет клисанскую начинку, завоеванную в боях. Можно!

Да, чуть не забыл, в игре же есть и RPG-элементы. На заработанные за сдачу протоплазмы очки вы можете усовершенствовать свои собственные характерпетики: маневренность, точность, знание техники (уменьшает износ оборудования), навык торговли, личное обаяние (улучшает отношение к вам других пилотов и правительств планет) или качества лидера (от этого параметра зависит число напаршков). Количество побед над пиратами и клисанами повышает и ваш воинский рант — начавитру кадетом, можно дослужиться до аса. Вообще в этой игре намещано столько всего, что рассказать обо всех ее нюансах просто нереально.

Что касается визуального исполнения «Космических Рейнджерои», то, хотя игра и не хватает звезд с неба, плоская анимированцая графика как космического пространства, так и планет выглядит очень органцчно и естестиенно. Это, консчно, не 3Dкрасоты О.R.B., Hegemonia или Treasure Planet, но, тем не менее, графика не раздражает, как в том же Starflect Commander. Очень неплохо и оригинально смотрятся в «Рейнджерах» как пнопланетяне, так и модели кораблей и оружия. Замечательно нарисованы и скетчи в текстовых квестах. С такими задатками следующая, наверняка полностью трехмериая, игра Elemental Games будет выглядеть просто чудесно.

Немного подкачал в «Рейнджерах» звук. Во-первых, смущает полное отсутствие озвученных диалогов, во вторых, музыка в игре хоть и неплохая, но какая-то чересчур однообразная.

В целом же игра болсс чем удалась. Если вы не гонитесь за техпологическими изысками, если вы с ностальгией вспоминаете Ейне и Star Control и любите научную фантастику, не пропустите «Космических Рейиджеров», «Домашний ПК» рекомендует.



«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙИДЖЕРЫ»

Жанр космическая стратегия
Разработчкк Elemental Games
Издатель «1C»
Web-caйт

Web-caйт

www.elemenlalgames.com/rus/ r_all,php



Абсолютная свобода; зати чизнощий гемплей; текстовые квесты; большой выбор миссий, кораблей и оборудования; потрасающий язык; пизиле требования к РС
 Полное отсутствие озвученных диалогов; плоская графика

Великолегиан и ра, предоставлянощал геймеру абсолютную свободу действий

былые времена люди и драконы жили вместе. Властелины пеба помогли людям одолеть орды мерзких монстров, угрожающие смести человечество с лица земли. И зажили братья по оружию в мире... до тех пор, пока не нашлись среди людей сектанты-ренегаты, поднявшие руку на драконы кладки. Обиженные драконы ушли из мира людей, оставив в тайном храме одно-единственное яйцо и произнеся пророчество. Когда-нибудь людям снова попадобится помощь крылатых поннов, и тогда из яйца вылушится дракон-защитник, который вновь объединит две расы в борьбе со злом. Как водится, прошло не слишком много лет, и люди схдестнулись в новой схватке со злом, вот только помочь им было уже некому. Но когда падежда умерла, кто то вспомнил о пророчестве и нашел яйцо. Теперь судьба человечества в лапах и крыльях последнего дракона. В ваших руках.

Вообще, пдея сделать главным героем аркадной ролевой шгры дракона — почти гениальна. Действительно, что эпического может быть в мелочной суете партии людишек, разве могут они противостоять вселенскому злу? Вот дракон — другое дело. Грациозный гигант, парящий в поднебссье, способный своим дыханием уничтожать орды монстров, а магией двигать горы. Герой — всем геровм герой На самом деле главных персонажей в пгре три. Красный, синий и черный. Соответственно – воин, стихийный маг и пекромант. Хотя это деление весьма условно, и при желании вы можете вырастить специалиста на все крылья из любого предложенного дракончика. Итак, что умеют наши персонажи.

Красный дракон, Анпох — мастер ближнего боя, он изрыгает пламя и потчует врагов файерболлами, правда, и магши у него достаточно. Именно красный умеет изменять твердь, создавая горы, расщелины и вулканы. Терроморфинг красного воина — само по себе зрелище небывалос. Одно заклинание и логовище монстров возносится и поднебесье на вершине острого пика, еще заклипання — и земная твердь волнуется как море в девятибалльный шторм. Вообще, терроморфинг следует вынести в игровой рейтниг отдельной строчкой — он того стоит.

Спили дракон, Баррох — адепт магии. Он практически не вступает в бой на коротких дистанциях, предпочитая бить издалека. Магия у синего весьма разнообразна — от банальных молний и замораживающих заклинаций до вызова существ-помощников или переманивания монстрои на свою сторону. Визуализация магии, а всего в игре около шестидесяти различных заклинаний, специфических для каждого персонажа, выше всяческих похвал. Во

время горячей схватки воздух, кажется, почти кипит от заклинаний и контрааклинаний, от свиста магических стрел и рена энергий. Особенно хорошо смотрится осада ордами высокоуровневых монстров хоролю укрепленных городон под покровом ночи, Попогодние фейерверки жалкая пгра людишек со сипчками.

Черный дракон, Моррог – приверженец некромантин, этакий компромисс между бойдом и чистым магом. Он может и сам попотчевать врагов ядовитым дыханием и поднять из могил зомби или другую нечисть себе и помощь. Мне, собственно, некроманты никогда не правились (Неясыть не в счет), так что не будем останавливаться на этом персонаже.

У каждого дракона есть небольшое количество параметров, поддающихся улучшению при получении уровня. - все же это action/RPG, так что много не ждите. Во первых, два боевых - сила огня (ледяного или кислотного дыхания для спиего и черного драконов) и запас дыхания. Во-вторых, три жизпенных число хитпоннтов, темп регенерации и скорость полета. Ну пликонец, магические - поток маны, число слотов для заклинаний и собственно сами заклинания. Количество очков. необходимое для увеличения того или иного параметра, разнится от дракона к дракону. Кроме 25 очков, полученных вместе с урошнем (у мага 13 нз них отбирает новое заклинание, у других драконов и того больше), на развитис персопажа идут и слециальные бонусы – магические камии. Эти артефакты трех цветов – красные, спипе и зеленые – хранятся в логовищах некоторых монстрои, и после уничтожения «жилищ» чудовищ дракои может подобрать их. Собрав комплект из пяти красных камней, вы получите +10 к хитпоинтам, пять синих дадут ±10 к потоку маны, а пять зеленых добавят один слот для заклициний. Еще один способ получить дополнительные магические способности – пыполнение квестов (побочных среди них, кажется, нет вообще).

Собственно сами квесты достаточно однотипны — зачистить область, а их в игре 12 и они вссьма немаленькие (кроме первых, стартовых), уничтожить все логовища и монстров, построить и развить до необходимого уровня город, защитить его совместно с людьми. Иногда, правда, попадаются и более интересные задания — победить уникального врага, уничтожить, возможно, и хитростью, магическую





100





башню, добыть артефакт или живое существо и т. д. Порой даже придется на время покинуть нашего огне/ледо/кислотодышащего друга и взять на себя управление рыцарем наездником или лучинком. Но такие задания очень-очень большая редкость. В основном, вам придется заниматься именно зачистками, то бишь уничтожением врагов, вот так и поймешь смысл этого часто звучащего с телеэкранов термина.

Правда, огромное количество врагов - сотни и сотни, их большое разнообразие - сорок только видов, а ведь монстры различаются еще и окраской, и размерами, скучать не позволит, несмотря на общую однообразность процесса. Прибавьте к этому нериодические штурмы города тварями, пришедшими с других уровней, и перед вами предстанет картина бесконечных битв воздух-земля н воздух-воздух. Учитывая, что практически все оружне и магия в игре дистанционного действия, имеем в качестве геймплея нечто весьма похожее на фэнтэзийный авиасимулятор. Дракон у нас то в ролн бомбардировщика (при атаке по логовищам), то штурмовика (во время охоты на наземных монстров), то истребителя (в схватках с летающими тварями). Собственно монстры - ходячие системы ПВО. Вообще же, пграется и выглядит все это весьма недурственно. Особенно меня порадовала оборона городов. При этом учтите, что события игры происходят не только вокруг вас. На город в другой, уже зачищенной, области может напасть орда монстров, и чтобы не потерять его, придется возяращаться назад.

В визуальном плане пгра очень и очень впечатляет. Конечно, самые сильные эмоции вызывают уже упомянутый терроморфинг (берите красного – не пожалеетс) и магия (синий – наш выбор). Но и кроме этих двух, безусловно, замечательных особенностей, в игре есть на что поемотреть.

Во-первых, сам дракон. Игре присуждается специальный приз — «За лучшую реализацию дракона в компьютерных играх», Действительно, есть на что посмотреть именно так и должен выглядеть повелитель небсс — внушительно, грандиозно. Что внешний внд всех трех драконов, что анимация полета, парения и атаки выше всяче-



ских похвал. Только так и должны летать настоящие драконы, иное — от лукавого. Супер! К тому же дракон матереет, переходя с уровня на уровень. Зверь становится даже внешне сильней, у него вырастают шины на сише и морде, кажется, чуть-чуть меняются даже крылья. Во-вторых, монстры. Подобного собрания уродцев, от банальных паучков и зомби до колоссальных, в несколько раз больше дракона, тварей, мы еще не видели. Фантазия разработчиков действительно не знает границ. Всех чудовищ даже и не описать словами – это надо видеть. И опять таки – анимация движения, смерти и атаки у моистров на должном уровие – в нее веришь.

В-третыіх, людіі ії их города. Я, напріімер, долго не обращал на мелких «букашек» внімания, но когда рассмотрел іїх поблівже, был поражен качеством анимаціні ії неплохінмі моделямії — лучники весьма реалистично отстреліваются от монстров, магії, дефилирующіе по уровню на своих коврах-самолетах, действительно пспользуют посох, творя заклинания, ії т. д. В городах же жизнь вообще кипіїт, її, кстати, любое строение можно уничтожить,

Ну и в-четвертых, природа. Тоже весьма хороша, правда, почему в игре полно гор, пустынь и лесов и совсем иет рек, я не понял? Воду не смогли сделать, что ли? С другой стороны, лес можно уничтожить чуть ли не под корень. Хороши в игре и закаты/рассветы — не Моггоwind, конечно, по сумерки и почь выполнены весьма качественно.

О звуке таких дифирамбов не спеть, Озвучивание, как и во всех отечественных играх, показалось мне несколько утрированным и... нереалистичным, ссли хотите. Музыка неплохая, более того, контекстная, но почемуто достаточно быстро надоедает.

Что еще... Ах, да. Драконы тоже хотят есть, так что время от времени не забывайте подкрепиться парочкой другой монстров. Опыт за это не идет, по есть-то падо... Чистого неба, братья-драконы...

«ГЛАЗ ДРАКОНА» (The I of the Dragon)

Розработчих Primal Software Издотель «Акелла»/

«Мультитрейд» Жано action/RPG

Web-cañt www.primal-solt.com



3Д Оригниальный персонаж; герроморфия; нелинолегиан визуализация магин и анимация персонажей; необычный геймплей персонажей; необычный геймплей неснольно однообразный геймплей

Пожолуй, самая оригинальная oction/ RPG из существующих – почувствуйте себя дрононом Отнуда у нас эта любовь н маленьним машникам? Мальчишин чуть лн не с годовалого возраста уалеченно нграют простенькими модельнами, дети чуть постарше коллекционируют точные нопии в масштабе 1:43, подростки мечтают о радкоуправляемый автомобиляй.

сожалению, стоят последние очень недешево и ветречаются у нас в стране очень печасто, поэтому хозяни такой машинки является объектом черной зависти исего двора. Пришла пора забыть о зависти - благодаря питерской команде Creat Studio любой «мальчишка» в возрасте от 5 до 75 дет может стать обладателем потрясающих радиоуправляемых моделей. Встречайте «Исдетские гонки» (в девичестве - «Машинки») - лучший симулятор игрушечных автомобилей.

Я не случайно определил в описании жанр «Недетских гонок» как автосимулятор. Назвать эту игру аркадой у меня не повернулся язык, настолько профессионально, реалистично и серьезно сделана эта «несерьезная» гонка. Маленькие машшнки как безумные носятся по таким реалистичным локациям и ведут себя настолько достоверно, что временами просто забываешь о том, что это всего лишь компьютерная игра, Самое главное в «Недетских гонках» - это, наверно, физика машинок и интерактивный окружающий мир, Крохотные автомобили чутко реагируют на любой бугорок, забавно скачут на ухабах, очень естественны при столкновениях с себе подобными и с препятствиями, переворачиваются, летят кувырком, смешно «перебирают» колесами, лежа на «спине». Этой физике вершиь – она настоящая,

Впрочем, мир гоночных трасс тоже подкупает обилием деталей и интерактивных элементов. Пляжники и прохожие пытаются пнуть надоедливые машинки, собаки



больно кусаются, крабы загораживают дорогу, часовые на военных базах метко стреляют, а уж что творится на оживленных автострадах, где большие машины «обижают» маленьких, и передать трудно. Но, конечно, апофеозом становится трасса «Война», которяя открывается после победы во всех предыдущих заездах.

Маленькие машинки тоже не беззащитны. Собак, пляжников, зевак и солдат можно и нужно бить по ногам. Во-первых, за это идут дополнительные очки, во вторых, как говорится, «бей первым, Фредди», в-третьих, они так умильно скачут на одной ноге, что на это обязательно стойт посмотреть. Толкать полезно и сопершиков, опять-таки гарантированы бонусы, да и удар в подходящий момент может просто выбросить противника с трассы. Особенно хорошо это проходит на морских участках (в воде мащинки тонут) и в горах на уровне «Шахта».

Кроме людей, животных и больших машин, на уровнях много разнообразных объектов и предметов, придающих им (уровням) еще больший реализм: брошенные пгрушки и шезлонги на пляже, сельхознивентарь на ранчо, ящики и оружие на воснных базах. Хороши и здания – что пляжный домик или кемпинг, что ракетные установки и автозаправки,

0:00.50

Благодаря высокой интерактивности мира, реалистичной физической модели и продуманности трасс гонка становится захватывающим действом. Для победы надо досконально знать каждый поворот, каждый бугорок,

каждое препятствие, каждого прохожего. К тому же все три машины, а это бигфут «Нетребитель», шестиколесный «Хаммер» и гопочная «Багги Торпадо», ведут себя совершенно по-разному. Более того, любой апгрейд, а их для каждой машины двенадцать, существенно влияет на динамику авто, и к знакомым уже трассам приходится привыкать запово. Стиль вождения изменяется от уровня к уровню - где то больше скоростных участков, гдс-то надо постоянно дергать газ и тормоз и очень точно рулить.

Визуально «Недетские гопки» выглядят по-взрослому, на таком движке можно сделать даже вполне приличный шутер. Опятьтаки поражает внимание к деталям окружающего мира. Сами машники тоже смотрятся на пять с плюсом. А какая в пгре музыка! Идеально соответствующие геймплею треки в рок- и техностилях от групп «Мастер» и «DeadУшки». Пожалуй, со времен «Дальнобойщиков 2» это дучшая музыка в автосимуляторах.

Думаю, вы уже поняли - я настоятельно рекомендую быстро бежать в магазин за штрой. И гонять, гонять, гонять. Сначала в одиночном режиме, потом с друзьями по сети. Ведь все мальчишки любят радиоуправляемые машинки...

«НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ»

жанр автосимулятор Разработчик Creal Studio Надаталь «10» Wah-caút

games.1c.ju/rc_cars/



ЗА Валинолалива графина; разлистичива физина; интерактивный мир; ураганный геймалей; вотрасающаа музыка

Игра слишком нороткаа

Лучшаа гонна на радноуправлявамых машниках

МУЛЬТИМЕЛИ

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, http: games.1c.ru

PRISONER OF WAR™

















😔 2002 The Codemasters Software Company Unwited («Codemasters»). Все права защищены «Codemaster» являстся вуданиемым товарным энциким Codemasters, «Prisoner of War», «FADE» и «GENIUS AT PLAY» являются охраниемыми говарным знаками Codemasters. Расработник Wide Giomes Gimited, Идургель Codemasters. Все остальные товарные энахи являются собственностью их владольцев. Все права защищены . © 2002 Noval Interactive. © 2002 3AQ «10». Все права защищены

Почтальон умрет дважды

Олег Данилов

Из пункта А в пункт Б вышел пешеход... (Из задачника для 3-го класса средней школы)

ХОТЯ ДЗВИД БРИИ УЧИТ ИАС, ЧТО ПОЧТАПЬОИ — ВАЖИАЯ И УВАЖАЕМАЯ ПРОфессия и именио они спасут гибиущий мир, после иедели игры в «Заипятие» я, честно говоря, сипьио засомневался в этом. Впрочем, «Почтальои» по-прежиему остается одной из любимейших моих инит...

чень хорошо, что «Другая война» и «Заклятис» попали именно в этот номер «ДПК», рядышком с «Игровыми Оскарами 2002». Эти продукты замечательно подтверждают тезис о том, что после таких проектов, как Dungeos Siege, Neverwinter Nights и Morrowind, 2D-ролевые игры с ужасной графикой обречены. Если в 2001 году мы еще терпели Агсапит, в 2002-и с некоторыми отоворками согласились с Divine Divinity, то в 2003-м «плоским» RPG места нет. Баста, их время прошло. Ну ладно - пусть графика будет плоской, но детальной и качественной, как в Divine Divinity, так нет же - и •Другая война», и •Заклятие» демоистрируют нам убогую картинку в стиле Fallout, вышедшей, напомню, в далеком 1997 году.

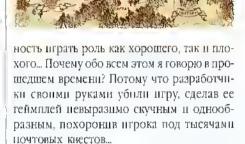
Зачем, скажите на милость, в этой штре система отображения доспехов и оружия, которых, кстати, огромное количество, ссли персонаж занимает на экране не больше 10–15 пикселов? Зачем развитая система магии с девятью школами и почти сотней много-уровневых заклинаний, если ее визуализация отвратительна? Зачем два десятка различных миров и сотня городов, если все они собраны из одинаковых «кирпичиков» и до отупсния скучиы? Да к тому же все локации просто микроскопические – два экрана это уже много. Зачем сотни типов монстров, если выглядят они, как карикатурные детские рисун-

ки? Ответов нет... Об анимации лучше умолчать... О звукс, пожалуй, тоже...

На самом деле в игре были толковые пдец, причем очень и очень толковые. Во-первых, оригинальная ролевая система с развитием персонажа сразу по трем направлениям: магия, воинские знания и торговля. Уровни можно получить в каждой из этих дисцип-



лин, увеличение же основных нараметров зависит от того, насколько они приоритетны в данных классах. Во-вторых, много-уровневая система боевых, магических и общих навыков. Действительно очень оригинальная и интересная, к тому же этих самых навыков тоже почти сотня. В-третых, уже упомянутая магия с девятью различными школами и сотней «прокачиваемых» заклицаций. В-четвертых, пантеон из пяти богов, враждующих друг с другом, с собственной жреческой магией у каждого. В-пятых, сама идея смешать RPG с торгово-экономическим симулятором. В-шестых, возмож-



Да-да. То, что вы больше всего не любите на первых уровнях RPG — квесты типа «отнесп/принеси», здесь возведены в ранг главнейших. После недели игры у меня сложилось впечатление, что я всю свою сознательную жизнь работал почтальоном и разнес...

> только не пугайтесь... почти 10 тыс. писем. Это не шутка! 10 тысяч! Документы, договоры, письма, посылки, манускрипты и т. д. п т. п. Как белка в колесе я мотался из мира в мир, из города в город, пытаясь продвинуться по сюжету. Самое страшное, что почтовые квесты нельзя обойти - для завоевания благосклонности богов, для продвижения в гильдиях, для сюжета, для улучшения отношения учителей фехтования и магши, просто за

деньги вы будете вынуждены выполнять работу почтальона — ппаче игру не пройти. На третий день от писсм начинает тошнить, на пятый вы готовы убить разработчиков, на седьмой опасности подвергаются почтовые ящики в вашем доме, офисы «Укрпочты» и все люди, имеющие хоть какое-то отношение к доставке корреспонденции...

За одно то, что разработчики «Заклятия» похоронили такое количество неплохих идей, они достойны... «каторжных работ на почте сроком на 15 лет, без права амнистии». Приговор окончательный, обжалованию не подлежит!



Game 452,htm

Жанр ролевая игра
Разработчик Jonquil Software
Надатель «Бука»
Web-сайт
www.buka.ru/game/



 ЗА Орнгинальная ролеаяя система; большое количество заклинаний и навыков; низние системные требования

Ужасная графнкя; ношмярная боевая часть; скучный ноднообразный геймплей Даже самую геннальную ндею можно убить. «Занлятие» — пример такого убийства

Здесь вам не тут!

Олег Данилов

Поминтся, именно поляни первыми из страи соцлагеря начали шутить на тему Второй мироаой. Роман, или более изаестный у нас в стране фильм, «Четыре танниста и собана» был и ироничным, и смешным, и немножно грустным. Поляни же сегодия попытались с юмором азглянуть на Велиную аойну а номпьютерных играх. Результатом усилий студии Mirage Interactive стала ЯРС «Другая аойна».

кажу честно, я очень не хотел ппсать про «Другую войну». Знакомство с английской дсмо-версней не вызвало у меня ни одной положительной эмоции. Апоther War заранее получила рейтинг в одну звезду и звание худшей игры за последние несколько лет. К моменту выхода полной русификации от «Акеллы» я немного успокоился и, сделав над собой усилие, начал играть. Что ж, все оказалось не так уж и влохо. Кошмариая графика, конечно, не стала в мановение ока сногешибательно красивой, да и геймилей не улучшился, но появился один важный фактор, который иельзя было оценить по английскому демо, — юмор.

Именно он и спасает *Другую войну». Персонажи забавно комментируют события, дают юмористические описания предметов. Внутренний голос пронично ворчит в диалогах, тоже, кстати, весьма смешных. А чего стоят только дурацкие ситуации, в которые попадают наши героп. Ну и, конечно, апофеоз — дневник пьяницы Иогаина. Юмор — это, пожалуй, едииственный положительный аспект игры. Теперь будем ругать Another War...

Графика.. Как бы это помягче... Я думал, что Агсапит – одна из самых «страшных» игр, появившихся за последнее время, и нарисовать хуже просто невозможно, и ошибался – в Mirage Interactive сделали это.



Графика вызывает стойкое отвращение с псрвых же минут – невыразительные серые фоны, кошмарная анимация персонажей, кривенькие модели. Плохо буквально все, вплоть до дилетантски нарисованного интерфейса. И это при том, что издатели графику иначе как «великолепной» не называют. Ну а движок, по мнению авторов, «поддерживает многие уникальные спецэффекты». Видели мы эти спецэффекты – три разлетающихся спрайта вместо взрывов... Под стать графике и звукомузыкальное оформление – серое и не запоминающееся (последнее, скорее, к счастью).

Ничего... Повторяя как заклинание «в RPG графика не главное», перейдем к сути. Вы думаете, нас ждут полная игровая свобода, великолепная боевая часть и интерактив-

ный мир? Как бы не так! Да, бегать вы вольны где угодно, истребляя по пути толпы немецких солдат (которых, о, Боже!, более 100 видов), но ссли хотите следовать фабуле — извольте решать квесты, Сюжетная лишия закреплена намертво, почти как в адвентю-

ре, да и решаются задачи похожим образом — обходом всех персонажей и перебором вариантов диалога. Более того, порой эти решения настолько нелогичны, что без солюшена не обойтись. Это поняли и сами разработчики, выложив полное прохождение игры у себя на сайте — ausgry-online pl. Об интерактивности мира лучше промодина.

Боевая система — еще одна ложка дегтя. Во-первых, происходит исе в real-time, во-вторых, и противники, и ваши герои непроходимо тупы. Как

результат — суматошная беготня друг вокруг друга без единого выстрела может длиться и нееколько минут. Особенно забавно, когда в ней принимают участие пять-шесть персонажей, а все действо проистекает на минном поле. Душераздирающее зрелище.

Сптуацию спасет пеобычная ролевая спстема, предетавляющая смесь hi-tech способностей – стрельба из различных видов оружия, использование гранат и варынчатки с почти магическими епецприемами типа скрытности, заманивания и отвлечения противников, скоростного минирования/разминирования и т. д. Причем для всех трех классов – Силача, Вора и Интеллигента – эти способности разные. Вот только толку от них в шре почти шикакого – у кого пулемет больше, тот и прав,

Само оружне радует. И пусть оно временами очень странное ії не слишком реалистичное, главное — его много. Одно плохо — патроны здесь на вес золота, так что даже имея супернавороченный гранатомет, вы чаето используете его как обычную дубину.



Жанр ролевая игра

Разработчик Mirage Interactive Надатель «Акелла»/

«Мультитрейд»

Web-cont www.akella.com/ media/iu/aw/



ЗА Юмор; необычкая ролевая система; низкие системкые требования (ОССС). Отвратктельная графика; ужоскоя боваая чость; нелогичные каесты Игру спасоет только юмор, которого кногда даже слишком много



Работа для ковбоя всегда найдется

Александр_Птица

The cowboy work is never done. Песня из репертуара дуэта Sonny and Cher

Мы уже не раз говорили, что во многом игроделы идут по стопвм саони собратьев по индустрии разалечений— инношнинов, но все же есть одив темв, родная и любимая мастервми большого энрана, однано првитически не осаоениая в играх, — Диний Залад.

рипоминаются, пожалуй, только три проекта, в которых используются вестерновские мотивы, — портированный с аркадного автомата видеотир Mad Dog McCree (1993), один из самых атмосферных шутеров Outlaws (1997) от компании дядюшки Лукаса, и относительно недавний Сомпановсклои по имени Desperados (2001). Вот, наверное, и все.

Странно это, господа. Как по мне, прерни, ковбон, салуны и тому подобная классика — не менее увлекательный «сеттинг», нежели набившая оскомину фэнтэзийная тягом отна с бесконечными эльфами, орками и драконами. Так и напрашивается идея создания игрового ковбойского боевика с гонками на дилижансах, ограблениями почтовых поездов, драками в салунах, работой в должности «охотника за головами» и демонстрацией искусстиа владения огнестрельным оружием, равно как и дассо.

Но германские товарищи, известные своей привязанностью к мирному капиталистическому строительству, выраженному в бесконечных «Сеттлерах», «Рыцарях и торговцах» и прочих «Гильдиях», решили заставить ковбоев заинматься той самой деятельностью, которая и положена им по штату — разведением крупного рогатого скота. Соответственно этому вырисовался и жанр — экономический симулятор с микроскопическими дозями ролевика и action.

На скорую руку ребята из Greenwood сварганили слезливую историю о парнишке из прерий, родителей которого отпра-

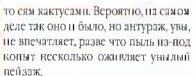


віл па тот свет некій злодей Джон Кинкейд. Потом «прикрупіліт» к пей несколько міссій, п в результате их выполнення наш герой должен стать настоящим «коровым магнатом». Вот п готова канва основной кампании. Дальше дело нехитрое — насыпали горстку отдельных сценариев, «добавили немножко» мультиплеера п пгра готова.

Все бы неплохо, но уж слишком аскетичны декорации. Несколько невзрачных коробок-зданий силятся убедить нас в том, что это захолустный провинциальный «дикозападный» городинко. Ветряк, загон для скота и аналогичные коробки изображают ранчо. Пастбища — это отдельная песня. Инкак не верится, что кусочки покрашенной в зеленый цвет земли способны вызвать аппетит у нашего поголовья крупного рогатого скота, а тем более стимулировать стадо плодиться и размножаться, а без этого, как сами понимаете, ни о каком разви-

тии «коровьего» бизнеса не может быть и речи.

Остальное – «бескрайние прерии» с одиноко торчащими то там,



Другое дело ковбон, коровки, ловіадки, горожанс и прочая живность. Наблюдать за их поведеннем – одно удовольствие. Кстати, ковбон, нанятые для работы на ранчо, – ребята непростые. С одной стороны, они весьма неприхотливы, поскольку для поддержания тонуса, работоснособности и хорошего настроения требу-

ют немногого – тарелку бобов, чашку кофе п рюмку виски. А с другой – каждый обладает своим собственным набором характеристик, которые в процессе игры даже ∘прокачиваются •.

Настоящим бальзамом на душу (хотя и здесь не обошлось без пеприятных неожиданностей) оказался, как это модно ныпче говорить, саундтрек. Действительно, в нем слышатся отголоски ставших уже классическими музыкальных тем из «Великоленной семерки», «Ровно в полдень» или «Хорошего, плохого, злого». Но, увы, насладиться им в полной мере мне удалось только на офисном компьютере, дома же по каким то необъяснимым причинам игра отказывалась воспроизводить музыкальные треки.

И все же не думаю, что наше «Спм-Ранчо» найдет себе толпы преданных поклонников, потому как подобный индивидуум должен: а) не пропускать ин одного экономического симулятора; б) быть истинным фанатом вестернов. А такое сочетание, согласитесь, встречается крайне редко. ■



FAR WEST

Жанр акономическая стратегия

Разработчин Greenwood Entertainment

Нздатель JoWood/-Aкелла.» **Web-сайт** www.farwest-game.com



ЗА Неплохая анимациа, недурственное зауновое и музынальное оформление, продуманнов знономичеснав модель

оргоны Беднаа графика, умудрающаяся тормозить даже на приличном «железе», лотрасающая нестабильность

ВЕРДИМ Разаеденне крупного рогатого снота закятие ие для слабонераных А вокруг черным-черно

Александр Птица

Для меня, квк н для любого другого влолне нормвльного человекв, слово «оазнс» с детства означало светлые вещи: глотои воды для страждущего н жаждущего в знойных песиах, зеленый островок жизни среди бесирвйней пустыни. Хоть режьте меня, коть ешьте меня — в нгре, с которой как штатному обзирателю квестов н адвентюр мне довелось ознакомиться, все не так приятно, а вовсе двже наоборот.

оря крови, горы трупов и дебильные физиономии, взирающие со страниц печатных изданий и наглядной агитации, развешанной на стенках коридоров и других помещений некоей больнички в провинциальном российском городке, где с определениюго времени (то ли 2015, то ли 2019 год) ситуация стала еще черисс, чем во всей остальной странс.

Интересная, однако, эволюция, наблюдается в творчестве известной команды разработчиков «Сатури+». Кто бы мог подумать, что создателей «истипно русских» штучек типа третьего «Петьки» и совсршенно «политкорректной» восточной сказки «Джаз и Фауст» потянет на маргинальный трэш. Прошу прощения за использование терминов, возможно, не известных некоторым читателям. Ничего страшного — спросите у дядюшки Internet.

Но вернемся в Чернозерск, куда волею «сатурновцев» был заброшен герой шгры. Мало того что в самом начале, выбравшись из мешка, предназначенного для хранения трупов, он обнаруживает себя в «светлом и радостном» помещении, именуемом морг, в компании с несколькими симпатичными жмуриками, так еще и абсолютно ничего не поминг и не знает, вот и цриходится ему с помощью игрока поначалу слоняться по мертвяцко-лечебному заведению в поисках ключей, отмычек, карточек, а также самого себя, поелику память ему, как я уже сказал и как водится во многих современных играх, отбило напрочь.

Добавим, что жизнь в Чернозерске парализована страхом перед таинственным маньяком, Кто знает, может, Сергею Сергенчу Белову (так зовут протагониста) с нашей помощью удастся разгадать и его секрет? Но об этом говорить пока еще рано, Поживем — увидим!

Обстановка большчки, в которую мы окунасмся в самом начале игры, могла бы подвигнуть какой-нибудь Capcom на оживление трупов, превращение их в симпатичных зомби, а



значит, на очередное «резидентное зло» с их отстрелом. Не дождетесь! Все, что умеют трупы в «Черном Олзисе», — это спокойно лежать на столах, полах, сидеть на стульях. Иногда разрешается их иовернуть, чтобы обыскать карманы, отрубить ненужный палец или совершить еще какое-нибудь криминально наказуемое действие. Но чего не сделаешь ради собственной свободы? Как-иикак, надоедает без общения с себе подобными и скитаний по больничным помещениям, где нет ни одной живой души, а пиктограмма «Поговорить» выглядит бедной родственницей на фоне своих коллег «Посмотреть», «Взять» и «Использовать»,

которые приходится ирименять постоянно и повсеместно. Ниаче стинешь среди больничного мусора, луж кровищи и ужасающих «медпропагандистских» плакатов (слабонсрвным смотреть не рекомендуется). Честно говоря, снаружи ситуация не лучше, зато встречаются отнюдь не мертвые души.

a modulonar

Еще в обзоре «Джаза и Флуста» (исла/10875) я отмечал, что «сатурновцам» неплохо удается игра света и тени. Поскольку «Оазис» выполнен на том же движке, то разработчики показывают свое мастерство «светописи» еще в большей мере. Другое дело, что применяется это в совершеню ишых, можно сказать «черных» целях, однако получается довольно атмосферно. Увы, эта атмосфера слишком дурно пахнет. И хотя врождениая любознательность и незыблемый принцип игрообозревателя требовали «пройди до конца!», этот пробовара

цесс затруднялся активным неприятием не только «сеттинга», некоторых элементов сюжета, но и рсилик главного героя, свидетельствовавших о том, что у сценаристов с чувством юмора явно не все в порядке.

Р. S. В день, когда писался этот обзор, сайт компании «Сатурн+» (ининяаturnplus.ru) был взломан неизвестными злоумышленинками. Вероятно, они таким свособразным образом выразили свой восторг от свежепройденного «Черного Оазиса» и заказали его продолжение. Наверное, им все-таки хочется поскорее раскрыть тайну Чернозерского Палача? ■

«ЧЕРНЫЙ ОАЗНС»

Жвир adventure

Разработчик «Сатури+»

Издатель «Бука»/ «Мультитрейд»

Web-cairt www.satuunplus.ru



Нелиохо выполненные фоновые картинки; нацеленность на варослую аудиторию Перебор с «чернуной»; тан ивзыввемый «юмор» в репликах главного героа; неноторая небрежность в «стыновхан»

БЕРДИКТ Для «грязных извращенцев» самое то!

Play Another Game

Сергей Светличный

Что необходимо для успеха фильма про Джеймса Боида? Шикариые жеищины, дорогие аатомобили, экзотические страны — а общем, зрителю нужно показать ираснаую жизнь, которой у него инногда не будет. Что необходимо для успеха игры про Джеймса Боида? То же самое? Да инногда в жизни.

ля успеха шры про Джеймса Бонда пужно то же, что п для успеха любой другой шры — в первую очередь увлекательный геймплей. И очень жаль, что разработчики об этом не зпали.

В Nightfire есть все атрибуты шинопского боевика о суперагенте 007 — шикарпейший вступительный ролик с отличной песней (кстати, она на порядок лучше заглавной песни Die Another Day — той самой, в исполнении Мадонны), масса роковых красоток на любой вкус, узнаваемая музыка, целая охапка различных шпионских «штучек» (от фотоаппарата, вмоитированного в зажигалку, и до стреляющей отравленными иглами авторучки), а также безумный миллионер, собирающийся упичтожить весь мир... Короче, полный суперменский набор для хорошего фильма. Но никак не игры, Итак, приступим.

Сюжет в Nightfire — оригинальный, не привязанный ни к одному из фильмов (или книг) о Джеймсе Боиде. Некий бизнесмен похищает секретнос оружие, болтающееся где-то на околоземной орбите, и намеревается с его помощью показать всему прогрессивному человечеству кузькину мать — ну а мы в лице суперагента 007 должны ему в этом воспрепятствовать. В общем и целом, это весь сюжет — несмотря на его «оригинальность», которой, похоже, очень гордятся разработчики (а также на наличие определенных параллелей с You Only Live Twice и еще рядом других фильмов), ничем сколь-

ко шобудь примечательным он похвастать, к сожалению, не может.

То же относится и к графике – в целом она неплоха, но ничего выдающегося собой не представляет. Модель главного героя, которую мы имеем счастье наблюдать парутройку раз во время прохождения игры (а также и роликах – по странной прихоти создателей они подаются в виде довольно размытого видео, хоть и сделаны на движке), обладает несомненным сходством с Пирсом Броснаном, последним на данный момент



псполнителем роли Джеймса Бонда, – пожалуй, это самое лучшее, что можно сказать о графике Nightfire.

Игровой процесс поначалу несколько разочаровывает, к середине игры впечатление от

Nightfire улучшается, затем очень сильно ухудшается и остается на этом уровне до конца – который, к счастью, паступает довольно быстро (Nightfire без особых проблем проходится за три вечера).

В первую очередь віїноват, конечно, пскусственный пител-

лект. Оп еще хуже, чем в приснопамятном Red Faction, – хотя мне казалось, что переплюнуть тамошний АI невозможно. Далее, свою лепту вносит управление – наш суперагент оказывается на редкость неуклюжим созданием. Несмотря на свою аркадность, Nightfire по «тяжеловеспости» управления даст фору любому тактическому симулятору – только здесь, в отличие от последних, нет шкакого ощущения реали-

стичности. Масся мелких педочетов также

добавляют свои «пять колеек» - вроде от-

вратительной анимации смерти (куда бы вы ин попали, с большой долей вероятности противник схватится за причинное место и повалится ничком) или разлетающихся, как вороны, трупов (после взрыва модели погибших противников приходят в равномерное и поступательное движение, ухитряясь даже проникать сквозь бетонные нерекрытия).

Кроме того, в Nightfire наблюдается странцая

тенденция — чем более «экшеновая» попадается миссия, тем менее интересной она почему-то оказывается. И если задания «на скрычность» при всей своей простоте (чтобы не сказать — примитивности) все же способны увлечь игрока, то бесконечная пальба, в которую под конец вырождается Nightfire, ничего, кроме легкого раздражения, вызвать не в состоянии — уж слишком аркадной, причем в худшем смысле этого слова, получается игра. Слава Богу, коть от гонок на «бондовском» автомобиле нас избавили...



Жанр first person shooter **Резрабетчик** Gearbox Software

Кадетель Electronic Arls Web-свйт www.ea.com/eagames/

main/pced/007_nightlire



 Отличная заставка, етсутствие гонок на евтомобилях

Отвретительный АІ, примитивизм большинстве миссий, неетзывчивесть управления

Прехедней шутер, игреть стоит, тольно если нет имчеге получше



Первый раз во второй класс

Александр Птица

Квиой бы ин была новая игра по мотиввм «Гарри Поттерв», номмерчесний успех ей обеспечен по умопчанию. Мощный удар по всем ивправлениям развленательной индустрии в виде второго фильма и «великолепной семерии» игр для всех существующих сегодия платформ - это вам не шуточни, а большой бизиес. Квине же крохи от жирного «гаррипоттеровсного» пирога рождественсного сезона 2002 г. улали на столы, где стоят наши с вами родимые персональные номпьютеры?

ачнем с того, что, не мудретвуя лукаво, разработчики, которые изваяли прошлогоднюю первую часть, оставили на вооружении тот же самый (чуть улучшенный) «нереальный» движок. Художпики парисовали шикарные убранства внутренних помещений и живописные окре-

стности школы чародейства и волшебства Хогвартс, Моделлеры и сценаристы поместили в этот антураж знакомого до боли кумпра миллионов и его верных друзей и заставили разыграть историю, случивничеся во второй год их обучения. Скажем прямо, что очень многие элементы сюжета кинги и фильма нашли свое воплощение в игре, по за счет этого до невозможности выросло количество скриптовых сценок. Сами по себе они довольно неплохи, по то там, то сям возникающий эк-

ранчик «loading» при их загрузке доводит просто до белого калення,

Уже пгравшим в «ГП и философский камень» чему то новому учиться не придется. Нарень все так же бегает, прыгает, подтягнвается, применяет заклинания, да и управление ничем не отличается от прежнего. Аналогичен и характер самой пгры, Виссте с Гариком исследуем закоулки Хогвартса то ли в поисках секретов (к примеру, очередной порции замечательных конфеток с разным вкусом и труднопроизносимым назва-

ппем Bertie Bott's Every Flavour Beans), то ли выполняя задание, двиглющее вперед сюжет пгры, сражаемся в «национальную» пгру настоящих магов квиддич, пробуем свои силы в дополнительных мини-играх. Одна из них (магическая дуэль) стала очень приятным нововведением.



Не думайте, что все так уж целиком скопировано из предыдущей части. Отнюдь нет, потому как встречается масса, казалось бы, мелких деталей, очень оживляющих всю ситуацию. Каждую неделю птрового времени

происходит подводение итогов соревнования между факультетами. Если периое место занимает наш родной Гриффиндор, то Гарри (а значит, и игрок) предоставляется право побегать по специальному секретному уровню, заполненному десятками «конфеток». Есть и другие стимулы открывать секреты, не связанные с основным (естественно, очень линеішым) сюжетом. За определенное количество собранных карточек с изображеннями волшебников Гарри получает какой-нибудь бонус, например дополнительную полоску здоровья.

Итак, художникам по декорациям мы уже поставили отличную оценку. Увы, этого нельзя сказать о тех, кто отвечал за создание персонажей. И сам Гарри, и Рон с Гермпоной, и профессорско-преподавательский состав выглядят какими-то деревянныин куклаин, нет, скорее, металлическими роботами, лишенными эмоций и переживаний. Мне казалось, что такая мощиля контора, как Electronic Arts, все-таки изыщет ресурсы для того, чтобы модели героев и их анимация были пусть не выше, но хотя бы на современном технологическом уровне. А зачем? И без того коробки с игрой улетают с полок заморских (и не только) магазинов со скоростью света,

Кстати, еще раз хочется сказать добрые слова в адрес компании SoftClub, выпустившей официальную локализацию «Гарри Поттера и тайной комнаты» день в день со всемпрным релизом игры.

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Жанр adventure/arcade Разработчин Know Wonder Издатель Electronic Arts Издатель а СНГ SpflClub Web-cañt hogames.ea.com



Довольно четкое следование сюжету кинги и фильма; новые секреты, заклинания и дололинтельные миниигрыс отличные интерьеры Хогвартса Неаысоное начество моделей персо

Детим - обязательно, вэрослым протнаопокозано



На длине поводка

Свобода определяется длиной поводка... Геннадий Хазанов

Олег Данилов

R, кан, наверное, ломнят наши лостоянные читатели, стал треннером не тан давно, в прошлом году, после Star Trek: Bridge Commander. Мон знання об этой инновселенной нельзя назвать исчерпывающими. Тем не менее многие игры в мире Star Trek я видел и могу почти со стопроцентной уверенностью сназать, что Star Trek: Starfleet Command III одна из лучшик.

ак знают фанаты, это уже третья (или четвертая, считая add-on) тактическая космостратегия из сериала Starflect Соттана. Общая игровая концепция осталась без изменений – гоняем по плоскому космосу космические корабли одной из звездных империй Star Trek, управляя огнем бортового оружия, эпергощитами и прочей машинерией, стараемся остаться в живых, уничтожив при этом протившика. Тем не менее при всей своей схожести с предыдущими играми серии в SC III разработчикам удалось добиться существенного улучшения играбельности.

Во-первых, серьезные изменения произошли в интерфейсе шры — он теперь

намного более логичен и интуптивен – управлять кораблем стало не в пример легче. И хотя интерфейс «отъедает» весьма существенный кусок игрового экрана, лучше уж так, чем путаться в массе невразумительных кнопок.

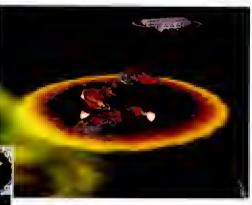
Второе серьезное нововведение – полноценный конструктор кораблей. Теперь вы выбираете не из 50 зарашее заданных модификаций знездолетов,

а вольны собрать любую из тысяч варнаций для каждого типа корпуса. Впрочем, полной свободы здесь нет, корабли настолько ограничены по массс компонентов, что сделять крейсер своей мечты – быстрый, мощный и маневренный – нерсально. То эпер-

гии не хватает, то масса превышена, то скорость слишком мала, то маневренность аховая, то щиты дырявые. Одним словом, поломать голову на верфи придстся. К тому же за компоненты, как и за новые корабли, падо платить. К оплате принимаются очки престижа, добываемые в кровопролитных боях. Их же можно тратить на набор более



гональной карте квадранта Альфа — это, как правило, несложные задания, и очков престижа за них дают очень немного. Сюжстные же миссии строго последовательны, и как только наступает дата важного для игры события, вас вместе с кораблем перемещают в заданный сектор вссленной, и выбраться из него, не пройдя сюжетную миссию, невозможно. Чем-то это напоминает прогулку на новодке. Свобода действий между



The state of the s

опытной команды, по, как показывает практика, собственные офицеры повышают мастерство намного быстрее предлагаемого компьютером резерва – главное не потерять членов команды в сражениях.

Собственно бои в SC III делятся на две категории – сюжетные и случайные. Последние попадаются время от времени при перемещении по гекса-

миссиями как будто есть, но слишком уж она эфемериа.

Впрочем, сюжет в SC III весьма неплох. События пры происходят вне временных пределов сериалов/фильмов Star Trek, хотя и во вселенной Next Generation, Звезлная дата 56200.1. В содружестве с Клингонской империей Земная федерация строит мощнейшую космическую станцию Unity One. Но, похоже, ромуляне хотят посеять раздор между союзниками, Не успоканваются и вездесущие кардиссиане и пираты. Ну и, наконец, как обычно внезапно, появляются Борги. Сюжетные кампании последовательно демонстрируют нам взгляд на конфликт со стороны Клингонской империи, Ромуланской звездной империи и Объединенной федерации планст. В свободных кампаниях, лишенных ключевых миссий, можно играть и за Коллектив Боргов.

В графическом плане SC III не представляет собой ничего особевного. Лично мне графика показалась несколько арханчной, впрочем, как и музыкальное сопровождение. Но корабли узнаваемы, Enterprise имеется, Жан-Люка Пикара озвучивает сам Патрик Стюарт, а что еще надо настоящему треккеру?

STAR TREK: STARFLEET COMMAND III

Жанр космическая стратегия Разработник Taldren Нздатель Activision Web-сайт gaming.startrek.com/ games/sfc3/



ЗА Богатая вселенная; нятересныя сюжет; ролевые элементы; ноиструктор нораблей

Небогатое графичесное и звуковое оформление; ограничения свобода Зартина Одна из лучинх стратегических игр во вселений Star Trek

Тайна третьей планеты...

Олег Данилов

Стивенсон по достоннству оцення бы шутку, сыгранную с его ромвном весельмин парнями на Disney. Перенести место действия «Острова сонровищ» в носмос, где гордо дефипируют парусные гапеоны-звездопеты, сделать Джона Сильвера инборгом, Бен Гана — роботом, а попугвя — вморфным существом неизвестного происхождения... Да, сумели...

гра, о которой пойдет речь, создана в рамках франчайзинга к недавно вышедшему мультфильму студии Disney «Иланета сокровниц». На момент написания обзора фильм у нас в стране еще не показывали, так что о содержании ленты можно только догадываться. Понятно, что сожет романа изменеи до неузнаваемости, космические корабли имскот дизайи парусников XVI вска и без соответствующей оснастки летать по эфиру не способны. А о несчастиях, произошедших с главными героями кишги, мы рассказали во вступлении.

Treasure Planet: Battle at Procyon — творение во многом уникальное. Во первых, это первая космическая RTS, сделанная специально для



детей (рейтинт В+). Во-вторых, в отличие от большинства игр по фильмам получилась она весьма неплохой. В-трстьих (случай редчайший). РС-версия оказалась лучше, чем варианты Tresure Planet для другых платформ. Ну п, в-четвертых, разрабатывала пгру компания, создавшая Homeworld: Cataclysm, п, что неудивительно, в качестве движка пспользовался engine того самого Homeworld.

Действие Treasure Planet: Battle at Procyon происходит после событий, показанных в

мультфильме, так что за сокровищами охотиться не будем. Джим Хокинс только что окончил Академию Королевского флота и получил под свое командование легкий торпедный катер, **Джон Сильвер стал его другом, а капитан Ама**лня дослужилась до адмирала. В пограничье ниперии пачали появляться странные цельнометаллические корабли, которые, естественно, тут же прозвали броненосцами. Королевский флот, неся огромные потери, сражается с неизвестным противником. А тут еще активизировались пираты... Одна отрада - старые враги, проционяне, прислади своего посла для заключейня мирного соглашения. Одним словом, сценарий достаточно стандартный для коситической стратегии, Сюжет крепками морскими узлами связывает игру по рукам и ногам, но, честно говоря, особо возмущаться не сто-ПТ — ЭТО СТРАТЕГНЯ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ.

Итак, понятно, что пам придется, командуя сначала одним кораблем, потом небольшим подразделением, воевать как с ппратами, так и с загадочными бронепосцами. Кроме того, в различных миссиях мы будем спасать терпящие бедетвия корабли – выгаскивая их из черных дыр, проводя через метеоритные пояса, снимая с мели... Нет-иет, я отлично знаю астрономию, но, согласитесь: в штре, в которой космос бороздят парусшики, обязательно должны быть и мели. Логично?!

На самом деле космое в ТР выглядит шикарно. Третье измерение у нас отобрали (еще раз напомню — игра для детей), зато оставшиеся два наполинли деталями, В эфире дрейфуют крупные и не очень острова, покрытые растительностью, е расположенными на них городками и базами, резвятся космические киты, летают... птищы и конечно же, плавают парусники. Внешний вид «космоле-



тов» являет собой нечто среднее между тем, как представляли «летающие корабли» ученые средневековья, и реальными моделями парусников XVI столетия, Выглядят корабли, что Королевского флота, что пиратов, что проционян, весьма стильно и грандиозно. Дизайнер явно не зря ел свой хлеб с маслом. Отлично сделан метеоритный дождь, похожий на обычный (ну нет здесь третьего измерения!), великоленны черные дыры (этакие свстящиеся воронки), туманности, солиечные штормы и т. п. Иесмотря на почтенный возраст движка, картинку он выдаст все еще отличную. Звуковое оформление и музыка тоже на высоте, вот только мне фоновые мелодии почему-то очень быстро падоели, но это, я думаю, дело вкуса.

По геймплею ТР — смесь Homeworld с «Веком Парусников». Выбираем корабль, задаем цель — и вперед! Есть управление на уровне флотилии, выбор оружия, к слову, вссьма оригинального, которое в основном расположено по бортам. Интерфейс предельно упрощен, кнопки очень крупные, темп пгры невысок, одним словом — «Лучшее — детям!». Между миссиями на заработанные очки можно усовершенствовать свой звездолет: поставить новое оружие или нанять более умелый экипаж, что повлияет на маневренность, живучесть и огневую мощь корабля.

Подытоживаем — Treasure Planet: Battle at Procyon удивительно хороша и сбалансирована и поправится как детям, так и взрослым. Единственное, что может раздражать родителей, небольшой размер шры; всего 12 миссий да пяток арен для skirmish и жесткая сюжетная зависимость кампании.



TREASURE PLANET: BATTLE AT PROCYON

Жанр космическая стратегия Разработчик Barking Dog Studios издетель Disney Interactive Web-сайт www.disney.go.com/ disneypiclures/treasureplanet/

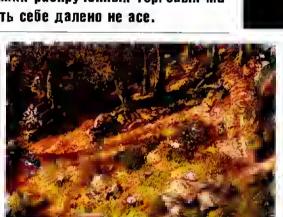


- Велкнолепнае стилизованиая графика; необычный мир; забавный теймплей
- Нгра катастрофнчески нороткая и сю жетко зависимая
 - Отличнае детская носмическая стратегня на движке Homeworld

Мужчины в трико

Сергей_Галенкин

В отличие от асен остальным более или менее заметных игроаын студий, занятын сейчас «игранзацией» событий Второй мироаой, иомпания Spellbound обращается то и периоду Диного Запада, то и похожденням Робии Гуда, то и судьбе Злиота Несса. Такую самодеятельность, аыходящую за рамки расирученный торговый марои, а наше аремя могут позаолить себе далено не асе.



редыдущий проект отважных немцев на ниве стратегий реального времени вызвал восторженные отзывы прессы н признание покупателей, получив, однако. обидное прозвище «клон Commandos». Гордые разработчики, несмотря на неплохие продажи, очевидно, расстроились и решили в свою следующую нгру внести как можно больше отличий, чтобы никому и в голову не пришло сравнивать Robin Hood: The Legend of Sherwood с каким-либо другим продуктом. Это им почти удалось,

Но если бережное клонирование чужой идеи получилось у Spellbound в свое время на твердую пятерку, попытка разнообразить игровой процесс собственными наработками, к сожалению, провадилась. Все хорошее, что есть в Robin Hood, пришло сюда из Commandos, а все недоститки появились в результате самодея-

тельности Spellbound.

Во-первых, сейчас у нас присутствует некая база в Шервудском лесу, на которой, страшно сказать, имеется возможность собирать ресурсы. Робин Туд легким мановением руки способен приказать своим веселым парням заниматься охотой, производством стрел или травничестном. Особо удачливых назначаем тренироваться в стрельбе из лука или поединке на мечах.

Главный ресурс - золото, добывается, естественно, не в шахтах, а путем беззастепчивого

приятное, налоговых инспекторов. Кроме решения хозяйственных проблем, база служит и опорным пунктом для проведения выдазок в окрестные города и к близлежащим дорогам с целью либо выполнения сюжстных заданий, либо банального пополнения собственной казны. Кроме того, иногда приходится защищать свое логово от нападений превосходящих сил противника,

Классические сюжетные миссии очень похожи на аналогичные из Commandos и Desperados, с тем лишь отличнем, что тактика их прохождення песколько изменилась. Помиштся, ранее мы высчитывали каждый свой шаг, пристально следили за охранинками и старательно избегали любых жертв, чтобы, как ни странию, облегчить выполнение задания. Это есть и в Robin Hood. Но здесь, к сожале-

нию, присутствует и иной скрипт: тотальное истребление всего живого путем расстрела с безопасного расстояния или беспорядочной атаки типа «все на одного».

А вот организация засад на дороге через какое-то время надоедает просто

до жути. Привлекательная вроде бы ндея с массой ловушек, западней п других «приятных сюрпризов» для ноттингемских солдат после десятого повторения в одной и той же ситуации пачинает раздражать. Не помогает ни увеличение числа противников, ни их постепенная интеллектуализация. То же самое касается и отражения вражеских набегов на наше бандіттское гнездо: сперва діїнамі ічно и свежо, но уже вскоре воспринимается как постылая обязанность.

Заслуживает внимания пидпвидуальный набор бойцов для каждой конкретной вылазки и то, что потеря некоторых из них в бою теперь не грозит преждевременным Game Over. Впрочем, какой пормальный игрок позволит умирать своим подчиненным? Спецвозможности наших ополченцев, кстати, продуманы просто отвратительно. Помните лаконичный, почти идеальный механизм Commandos и Desperados? Забудьте! В мире Robin Hood встречаются разбазаривание казны путем раскладывания кошельков с золотыми, швыряние огрызками яблок в прохожих, поедание бараных ног и совместное распитие спиртных пашитков. Каждый из этих финтов используете вы максимум два раза за всю нгру, ограничившись в остальное время более привычными способами решения проблем,

К счастью, все «самопальные» нововведения Spellbound не смогли испортить Robin Hood: The Legend of Sherwood полностью, хотя и сказались на игровом процессе отнюдь не лучины образом. Искрение падеемся, что в будущем своем проекте, Аl Саропе, компания не повторит этих ошибок,



ROBIN HODD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Разработчин Spellbound Studios Издатель Strategy First

Web-cañr

www.RobinHood-game.com



ЗА Интересный игрозой процесс; неплонаа графина

Однообразность; набытон возмож-

Наный швг назад по сравнению с Gesperados, но, несмотря на это, интересная игра

Quadratisch, praktisch, gut

Сергей Галенкин

В эпоху мансимально реалистичных номпьютерных развлеченнй, ничащихся друг перед другом деналитрами ирови иа нвадратный сантиметр или миллионами лолигонов на не менее ивадратный пнисел, есть другне радости.

астольные пгры все настойчивее и настойчивее проникают на экраны наших мониторов. Теряя при этом в социальном аспекте, они значительно выигрывают в удобстве использования. Согласитесь, довольно сложный механизм подсчета очков в настольной версии Europa Universalis был удачно упрощен в ес компьютерной реализации.

Лучшая настольная игра 2001 года Сагcassonne от компании Hans-im-Glueck (что означает «Счастливый Гапс», а вовсе не то, что подумали обладатели ОС Windows) не оста-

лась в стороне от общей тенденции и спустя полтора года после выпуска появилась и в версии для персонального компьютера.

Автором пастольной неры является молодой разработчик Клаус-Юрген Врие, Корпоративная легенда гласит, что эта оригинальная идея возникла у него после посещения городка Каркассон на юге Франции, который прославился своими архитектурными памятниками и грандпозным замком. Замок этот строился по частям, и очень часто следующий архитектор был совершенно не зна-

ком с планами предыдущего. К тому же, крестовый поход против альбигойской ереси внес свой вклад в и без того чрезвычайно оригинальную архитектуру Каркассона.

Необычная, если не сказать страниая, «организация» замка пастолько заворожила Клауса Юргена, что в результате он создал игру с интересной и очень непривычной механикой.

Вначале Carcassonne жутко напоминает все эти разрезные пазлы, складыванием которых развлекались в детстве почти все. Квадратные фишки («Quadratisch, praktisch, gut!») выкладываются на стол в случанном порядке, но каждый следующий элемент должен соответствовать предыдущим и прикладывается к ним только определенной стороной - дибо замком, либо дорогой, либо просто зеленым полем, почти как в домино. Постепенно на карте появдяются города, тракты, монастыри и зеленые угодья – таким явился Клаусу-Юргену округ Каркассон.

Законченные участки припосят очки, причем не тому, кто их построил, а тому, кто их контролируст. Для этого каждый игрок выставляет на поле своих вассалов: замки - рыцарям,



монастыри - монахам, землю - рабочим, а дороги - разбойникам. Такой своеобразный реверанс в сторону автописпекции. На самом деле вассалы не имсют такой жесткой специализации, и игрок волен распорядиться семью своими подчиненными, как ему будст угодно.

Если вам вдруг показалось, что игра являет собой очередную скучную гоповоломку, спешу вас обрадовать. жители Каркассона и некоторые удачливые туристы. Искусство выложить очередную фишку таким образом, чтобы испортить настроение максимально возможному числу других пгроков, осванвается не сразу, однако приносит массу удовольствия,

Собственно, имея такой превосходный матернал на руках, Луганской фирме «Меридиан-93» оставалось только бережно перенести нгру на компьютер. Что и было сделано просто великолепно. Разумеется, графика здесь плоская, хотя и прекрасно масштабируется (трехмерная графика и карточной игре - уж увольте!). Несколько расстрона звук - средневековые мелодин получились немного пресными, впрочем, нгра подобно GTA3 позволяет нястроить список композиций (последний альбом DelPhazz отлично подходит неспешному ритму интеллектуального поединка), так что это не представляет собой какой-либо проблемы

И главное: игра поддерживает массу многопользовательских режимов, включая невероятно затягивающий Internet ладдер (режим с подсчетом глобального рейтинга игроков). В основе поединков лежит популяризя система ЕГО, что всегда позволяет найти себе оппонента соответствующего уровня.

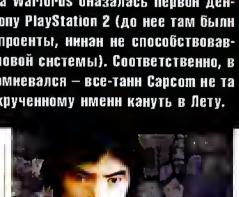
В итоге мы получили идеальную альтериативу самым народным Lines, «Косынке» и «Саперу» - не менее затягивающую, однако на порядок более интересную и умную нгру.

Важное отличне - нгроков должно быть несколько. Во что превращается пасторальный пейзаж в руках двухпяти «архитекторов», знают только 🚻 Затягивоющий гемплей; преирас CARCASSONNE ный сетевой режим; простые пра Жанр головоломка Разроботчии Meridian 93 Не совсем удочный звук **Издатель** Koch Media Преираснае иомпьютернае реали Web-cant www.carcassonneзация лучшей настольной нгры online.com 2001 года

Дзюбей повесть о самурае

Сергей Светличный

Поминтся, в свое время Onimusha Warlords оназалась первой действнтельно норошей нгрой для Sony PlayStation 2 (до нее там былн совершенно невразумительные проенты, нинан не способствовавшне росту популярности зтой игровой системы). Соответственно, в выходе продолження нинто не сомиевался — все-тани Сарсот не та номпання, ноторая позволит раскрученному имени кануть в Лету.



так, со времен первой части прощло 13 лет, и под нашним началом теперь оказынается молодой вонн Дэюбей Ягю, чью деревню вырезяет под корень армия демонов, посланная великим и ужасным даймё Нобунагой, Разуместея, наш герой не может этого простить и идет на него войной – благо, Дзюбей не так прост, как кажетея на первый взгляд, и на сямом деле является сыном некоей они (она тоже, по большому счету, демон, но другой... Впрочем, в тонкости японской мифологии здесь лучше не вдавяться). Кстати, тут уместно отметить, что если свою внешность плавный герой получил от уже покойного японского актера Юсаку Мацуда (а вовсе не от Брюса Ли, как можно подумять, посмотрев на скриншоты), то ния ему, судя по иселу, досталось от Ягю Дзюбея Мицуёсн – полулегендарного мастера кэндзюцун инидаюцу, жившего в конце 16 века (любителям аниме он должен быть знаком по фильму Ninja Scrolt),

Начнем, пожалуй, с графики. Видеозаставки в Onimusha великолепны: предыдущий безусловный лидер, Final Fantasy X, хоть и удержалась на троне, по заметно нервинчает. Графика в самой игре также выглядит на все сто: отличные модели, шикарнейшая анимация (похоже, что все движения сняты с помощью motion capture - причем их очень и очень много)... Разве что поначалу разочаровывает тот факт, что бэкграунды в игре плоские - однако к этому быстро привыкаещь, тем более что они вссьма хорошо анимированы, и ощущение «статичных обоев» не возникает практически никогда, К тому же в полном 3D реализовать настолько детальную обстановку было бы просто невозможно.



Игровой процесс во многом схож с прочими творениями Сарсом - в первую очередь, конечно, с Resident Evil. Но Onimusha 2 попила гораздо дальше бессмертной формулы «Побольше врагов, поменьше загадок» - и благодаря энному количеству NPC, а также возможности улучшать характеристики оружия иногда даже напоминает Action/RPG.

Кстати, об NPC, Надо сказать, что обзывать их этой аббревнатурой как-то не хочется; уж очень они получились живыми, яркими и уникальными личностями, ничуть не напоминающими бессловесных созданий из других игр. У каждого из этих персонажей есть свое пропілое, свой характер, свое отношение к гланному герою. Причем последний параметр зависит в том числе и от вас - в игре имеется оригинальная система «подарков» (вам разрешено дарить им самые разные вещи - от оружия и доспехов до книг по истории Японии или только что вылупнышегося цыпленка), которая позволяет изменять их отношение к вам, и это, в свою очередь, сказывается на сюжете. Чем лучше к вам отпосится тот пли пной персонаж, тем чаще он будет появляться по мере прохождения игры - более того, временами вы сможете брать управление им в собственные руки. Вообще, пелинейность у Onimusha 2 достаточно высока: по завершении нґры, например, я получил доступ к «дереву пимавьющу и никинэтальный од «клажот» точками и узнал, что увидел,, лишь половину Onimusha 2, Нечего и говорить, что я тут же взялся за повторное прохождение - и нашел достаточное количество отличий, чтобы снова пройти ее до конца.



Но главное, что «держит» игрока за консолью и отпускает только далеко за полночь, это, конечно, не сюжет или графика, а боевая часть. Заставка перед началом пгры, в лучиных традициях Сарсом, честно предупреждает «о содержащихся сценах откровенной жестокости и насилия» - и, что характерно, не обманывает и на сей раз. Бои затягивают неимоверно, Дзюбей под нашим чутким руководством с кошачьей грацией прокладывает себе дорогу сквозь несметные полчища монстров самых причудливых форм, и оторваться от этого процесса невероятно тяжело. Увы, нгра очень коротка полное прохождение занимает всего около 10 часов - однако высокая replayability частично устраняет данный недостаток. К тому же заключительный ролик с многообещающей фразой «Onimusha 3 - coming soon» говорит о том, что это был не последний наш визит в средневековую Японию...

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Жанр action/adventure

Платформа Sony PlayStation 2

Разработчин издотель

Capcom Enlertainment

Web-сайт

www.capcom.com/onl2/onl2_teaser.hlm





помните!

Microsoft

В ожидании... Моды к Homeworld

Ростислав_Панчук

Велинолелная игра Homeworld, аышедшая а дапеном 19ВВ году, и сегодия не собирвется понидать трои лучшей носмичесной стратегии асен аремен и ивродов. Возможно, недаано появившиеся О.В.В., Недемоліа: Legions Of Iron и ожидаемая Imperium Galactics III аместе со зреющей в недрви Relic Homeworld 2 найдут отипни а душан игроноа, будущее понажет. Пона что сердца носмический стрвтегоа безраздельно принадпежат номеworld. Значит, самое время лонграть в модифинации этой замечательной игры, созданные многочиспенными фанатвми.

сего было апонспровано более 40 разнообразных модов к Homeworld, но значительная их часть безвременно скончалась. Только половина сумсла дойти хотя бы до стадии бета-версии, а до финального релиза добрались лишь немногие, С наиболсе интересными из них мы и познакомим вас в этом обзоре.

PACLIHPREM HOMEWORLO

Сначала рассмотрим моды под условным названием Homeworld Advanced, вносящие и оригинальную игру новые возможности, модели кораблей, ранее педоступные расы. Следует сразу отметить, что для нормальной работы абсолютно всех модификаций необходим Homeworld версии 1.05 — в противном случае они просто не будут работать.

Turanic Raiders Mod

Web-cañT www.strategyplanet.com/piratesmod/turanic/index.shtml

Адрес загружи members.tripod.com/raidersmod/1,051.zip **Размер загружаемого файла** 9 МВ

Это мод, позволяющий играть за межзвездных инратов-рейдеров, изрядно портящих жизнь игроку в первых миссиях Homeworld, Автор модификации воссоздал все босвые единицы рейдеров, которые встречаются в оригинальной кампании. Теперь они доступны в сетевой пгре пли ехватке (skirmish), что весьма благотворно отражается на пграбельности. Собственного однопользовательского режима у мода нет. Впрочем. это «врожденная болезнь» почти всех модификаций Homeworld из-за, скажем так, технических особенностей орининала; то же касается и невозможности увеличить количество воюющих сторон. Правда, несколько наибоже отважных «модостроптелей» собираются создать свои собственные кампании, но что из этого получится, покажет время.



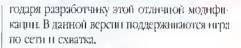
Web-cant home.wtal.de/host Annec загружи home.wtal.de/host/ KadeshMODV2.1.4.exe

Размер загружаемого файла 3,31 МВ

Думаю, комментарии здесь излилини — все фанаты НW помнят те две насыщенные адренальном миссии (хотя нечего скромничать, другие задания в Homeworld были не менее интересными), где игроку приходилось отбиваться от под-

Kadesh Mod

чищ юрких истребителей Хранителей Сада Кадеша. Вероятно, у каждого игравшего тогда возникло желание покомандовать и необычным игловидным материнским кораблем, и другими такими же эффектными боевыми единицами Хранителей. Мечты рано или поздно сбываются, на сей раз бла-



МНР «ВАВНЛОН 5»

Как оказалось, вселенная Вавілона средії модострої пелей пользуется не меньшей популярпостью, чем, например, «вечнозеленьій» Star Trek. Особенно приятно то, что все четыре существующие на данное время разработки успешно «доросли» до релиза, а их авторы продолжают радовать фанатов все новыми проектами.



Babylon 5: Total Conversion

Web-cařt mods.firstones.com/homeworld/news.shtml Appec загрузки mods.firstones.com/homeworld/ lites/B5TCv35br3_22-09-2001.zip

Размер загружаемого файла 8 МВ

«Изюминкой» мода является наличие аутентичной музыки (ес нужно загрузить отдельно), взятой из официального проскта игры по мотивам «Вавилои 5», закрытого Sierra еще в 1999-м... К сожалению,

осуществлению наполеоновских планов разработчику помещала учеба в университете, и он не успел завершить начатос. И хотя несколько моделей кораблей так и остались недоработанными, с играбельностью в этой модификации все в порядке. Как вам понравится битва в гиперпространстве или защита родной станции от полчищ теней?





Babylon 5: Movements
Of Fire And Shadow

Web carr www.lgu.org.uk/users/mofas

Appeca sarpyaku www.tgu.org.uk/users/mofas/ Downloads/MOFASbeta0_2.zip; www.tgu.org.uk/users/ mofas/Downloads/DVbeta0_2r1.zip

Размер загружаемого файла 5,5 МВ/3,5 МВ

Несмотря на то что этот проект самый «юный» из всех существующих, разработчина взяли очень резвый старт и за каких-то иссколько месяцев уже предстанили на суд общественности сразу два мода. Они позволяют прать на стороне теней и людей в оригинальной Homeworld (собственно Babylon 5: M.O.F.A.S.) и в Homeworld: Cataclysm (мод Dark Vengeance), где место Тварей (Beast) займут приспешники обитателей Zhad'um — империя Drakh,

Babylon 5: Dark Age

Web-cafit www.lgu.org.uk/users/darkage/darkagesite/indexmain,html

Адрес загрузки www.lgu.org.uk/users/darkage/ darkagesile/darkage1_mod_fullrelease.zip

Размер загружаемого файла 16,8 МВ

Один из наиболее масштабных проектов, создаваемых для Homeworld, На данный момент в разработке находятся три мода, а одиндаже уснед дойти до стадии финального редиза, К сожалению, в любой модификации Homeworld возможны дниь две воюющие стороны, поэтому в проектах вроде этого, где количество рас больше двух, авторы вынуждены создавать несколько модов. Итак, Dark Age 1 посвящен противостоянию Центаврийской пиперии и теней, внезапно напомнивших о себе спустя 40 лет после их пораження от объединенных сил Земного Альянса, Федерации Minbari и ворлонов. В то же время, в 2305 году, союзники теней Ragash'll'Rak начали пойну против Земли и ее колоний, постепенно воалекая и конфликт все новые и новые расы... Их мы сможем увидеть во второй инкарнации этой эпопен. Специально для владельцев Homeworld: Cataclysm разрабатывается Dark

Адс 3, действие в котором происходит через два десятилстия после нелегкой победы над тенями. На этот раз угрозу представляет само гиперпространство, «рансинос» космическим веществом через многочисленные «дыры» на месте разрушенных во время жестоких битв врат. В ответ оно начинает продуцировать «антитела» — Стражей, уничтожающих все перемещающиеся в инперпространстве корабли.





Лишь Федерация Minbari достаточно сильна, чтобы противостоять им и найти первопричину их возникновения...

Babylon 5: Great Wars

Web-carr www.b5mods.com

Напболее изпестный в Ссти проект, посвященный «Вавилон 5». Больше всего Great Wars поражает именно своей глобальностью - его создатели твердо решили превратить Нотеworld в cary о затерянной в глубинах Галактики космической станции, ставшей центром важнейших событий во Вселенной. Итак, нас ожидают целых 10 кампаний, струппированных в 5 модификаций, по до их завершения еще далеко - все свои силы разработчики бросили на первую часть игры, посвященную сражениям между Нариом и Центаврой. Эпизодов гражданской войны между правительством Земли и Вавилоном, а также войны с тенями придется немного подождать, но самые истерпедивые игроки уже сейчас могут на сайте проскта загрузить ранние версии модов, а также вступительные видеоролики к инм.

ВЕЗДЕСУЩИЙ STAR TREK

Конечно, данный обзор был бы неполным, если бы в нем не присутствовало запетное словосочетание Star Trek. Причина столь высокой активности фанатов вселенной Star Trek оказалась весьма банальной — не научилась еще Рагаточит делать хорошие игры (ST. Elite Force

п Bridge Commander не в счет), вот п вынуждены пгрока сами творить свои мечты.

Sacrifice Of Angels v. 0.9

Web-can www.tgu.org.uk/users/trek-hw

Адрес загрузки www.tgu.org.uk/users/trek-hw/ downloads/SoAv_9.zip

Размер загружаемого файла 13 МВ

Напболее завершенный проект из вселенной Star Trek, позволяющий играть на стороне Федерации и Домишнона. Больше всего поражает внешний вид мода – разработчики полностью переработали интерфейс оригинала и внесли множество нововведений, действительно создан новую игру. Однопользовательской кампании пока нет (ее обещают в финальной версии 1.0), зато сетевая игра и skirmish полны приятных неожиданностей и позволяют играть за все известные расы Star Trek и Homeworld.

Innocence and Wraith v.0.1.1 (Beyond The Final Frontier v.0.1.2)

Web-caür www.tgu.org.uk/users/trek-hw
Aqpec загрузки www.tgu.org.uk/users/spuppy/
files/laW/laWv011.zip www.tgu.org.uk/users/
spuppy/files/btff/btffv012.zip

Размер загружаемого файла 4,24 МВ/4,7 МВ

Другой мод Star Trek для Homeworld, добавляющий в игру новые расы — Федерацию Земли и альянс клингонов и ромулан. Чтобы не разочаровывать поклоншков Homeworld: Cataclysm, создатели мода «портировали» его и на эту игру, из-

менів название на Beyond The Final Frontier. Несмотря на раннюю стадіно разработки, в модифікаціні уже присутствуют почти все модели юнитов, а авторы обещают все новые и ноные «вкусности».

В ДАЛЕКОЙ, ДАЛЕКОЙ...

Странно было бы, если бы такая великолепная космическая стратегия, как Homeworld, но привлекла фанатов Star Wars, Модификации игры и в этой популярной вселенной имеются на просторах Ссти.

Star Wars New Rebellion v.7.0

Web cant www.lgu.org.uk/users/swfa

Auther sarryski www.modtactory.net/mirror/SWFA/ swnrbetay70.exe

Размер загружаемого файла 9 MB

Еще один «крик души», на этот раз отчаявшихся поклонников «Звездных войн». Ренегаты из Lucas Arts давно уже перешли из рынок консолей, продущируя в несметном количестве низкопробные аркады и напрочь забыв о РС. Вот и вынуждены фанаты сами разрабатывать шгру споей мечты, надо сказать, весьма удачно. Правда, до конца окунуться в перипетии войны между повстанцами и Империей не позволяют несколько неисправленных ошибок и незавершенная однопользовательская кампашия, но это неизбежный недостаток всех бста-версий. Ждем следующего релиза мода, который должен выйти и ближайшее время. ■



дет проведена исходя именно из таких представлений.

Начием, естественно, с главного героя. Для Пирса Броснана это уже четвертый опыт воплощения образа народного любимца. Можно согласиться с тем, что сегодняшний Бонд покруче, чем в «Золотом глазе» или «Завтра не умрет никогда». Понятное дело, пережить ему довелось в этом фильме немало: и плен с пытками у злобных северокорейцев, и предательство, и лишение престижных двух нулей в коловом имени. И все же Броснану еще очень далеко до «классического» Шона Коннери или «суперироничного» Роджера Мура, Но половинку звезды он заслужил честно.

В номпнации «Девушки Бонда» представлены две очаровательные особы. Сцена, когда агент Джинкс (Холлн Берри), демонстрируя свои соблазиштельные формы, аки Афродита появляется из пены морской, навевает ностальгические воспоминания об облаченной в аналогичное бнкини самой первой «девушке Бонда» Урсуле Андрес из ленты «Доктор Но» сорокалетней давности. И в конце концов «оскароносица» Берри доказала, что она настоящий динамит в исключительно привлскательной и сексапильной упаковке. Я бы даже расщедрился на полторы звезды, но, думаю, хватит и одной. Еще половинку выдадим молоденькой (и весьма эффектной) блондипочке Розамунд Пайк. Ее пнарщица агентесса Миранда Фрост вполне соответствует «бондовским» стандартам.

Злоден на сей раз имеют северокорсйское происхождение: сын видного тамошнего генерала, сменивший благодаря генетической операции свою внешность, пазвавшийся промышленником Густавом Грейвсом и задумавший покорить мир с помощью космической системы «Икар» (снова легкий намек на некоторые темы прошлого - «3oлотой глаз», «Лунный гоншик»), и его правая рука Цао. Прямо скажем, нет в них той харизматичности, которой обладали знаменитые Блофельд или Голдфингер, Ползвезды, не больше.

Экзотичность и живописность мест, где происходит действие, тоже не последний фактор популярности «бонднаны». На сей раз нас опять изрядно помотают по земному шарику (Северная Корея, Гонконг, Куба, Лондон, Исландия), но более чем на полбалла «сеттинги» не потянут.

Еще одна любимая тема. Гений изобретательства «Кью» и его пеповторимые гэджеты. Один из безумных «монтиплитонопских» ребят Джоп Клиз стал достойным преемником покойного Дэсмонда Лэвелина, игравшего Q почти 40 лет. Что бы Боид делал без уникального, умсющего становиться невидимым Aston Martin? А уж музей техпических раритетов из прошлых приключений агента 007 - действительно отличная находка. Заслуженная звезда.

Бондпана без сцен, которые принято характеризовать апглийским словом «action» нонсенс, а солидный вес этого фактора в общей оценке неоспорим. Нам показалось, что в «Умри, но не сейчас» наблюдается явный перебор с количеством взрывов и прочих пиротехнических эффектов, И все-таки на звезду мы решили расщедриться, ибо впечатлений не просто много, а очень много: великолепный серфинг, шикарное побощце на ховеркрафтах, «дуэль» между Бондом и Грейвсом в фехтовальном клубе, которым, мсжду прочим, управляет некая Верити в исполнении «той самой» Мадониы.

Увы, это имя подводит нас к самой печальной части обзора. Музыка и песня. Во все времена исполнение заглавных композиций к 007-ным фильмам доверялось только суперзвездам, среди которых Том Джонс, Тина Тернер, Пол Маккартии, А кавалерственная дама Ширли Бэсси была удостоена такой чести трижды! Не спорю, Мадониа тоже относится к сонму поп-элиты. Но если бы меня попросили ранжировать песни ко всем двум десяткам фильмов из «бондианы». то опус, написанный и спетый Мадонной на фоне вступительных титров «Die Another Day», не поднялся бы выше последней строчки в этом Тор 20, А значит - долой звезду!

Применив свои математические навыки, сделайте подсчет - п вы убедитесь, что в птоге юбилейный «Бонд» получает тпердую четверку.



Любой кипоэпизод полного невероятных приключений боевого пути агента 007 традиционно построен по жесткой заданной схеме и. следовательно, просто обязан иметь соответствующие ей атрибуты. Поэтому наша раздача звезд новой истории о Бондс, Джеймсе Бонде, бу-

DIE ANDTHER DAY («УМРН, НО НЕ СЕЙЧАС») ****

Компания

XX Century Fox/MGM, 2002 Web-cañt www.diganotherday.com Режиссер Ли Тамахори В ролях Пирс Броснан (Джеймс Бонд), Холли Берри (Джинкс), Тоби Стефенс (Густав Грейвс), Рик Юн (Цао), Розамунд Пайк (Миранда Фрост), Джуди Денч («М»), Джон Клиз («Кью»)





ьма сгустилась над всемирно известной школойчародейства и волшебства Хогвартс и окугала ес факультеты, аудитории, лестницы и залы атмосферой ужаса. Список жертв таннственного злоумышленника растет; причем в числе пострадавших не только ученики, но даже кошка и призрак. Да уж, нелегким выдался для «мальчика, который выжил» и его верных

В первой книге (фильме) нас в общем-то вводили в курс дела, знакомили с главными персонажами и излагали, так сказать, затравку всей многотомной истории. Создатели второй серии (а поставил ее тот же самый Крис Коламбус) уже могли поз-

друзей второй год обучения...

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS («FAPPH NOTTEP H TAHHAR KOMHATA») ★★★☆

компення Warner Bros, 2002 Web-сайт www.harrypotler.com Режиссер Крис Коламбус В ролях Дэниэл Рэдклифф (Гарри Поттер), Руперт Гринт (Рон Уизли), Эмма Уотсон (Гермиона Грейнджер), Ричард Харрис (Дамблдор), Мэгти Смит (МакГоннагал), Робби Колтрейн (Хагрид), Алан Рикман (Снейп), Кеннет Брана (Златопуст Локонс),

Джейсон Айзекс (Люциус Малфой)

волить себе не отвлекаться от детективно-триллерной фабулы. Поэтому, характеризуя новый фильм, нельзя обойтись без слов «больше и меньше». Больше динамики, больше саспенса, больше епецэффектов (особенно впечатляют сцены в паучьем логове), меньше приторности, слащавости и дидактики. И к тому же на этот раз удалось более четко следовать сюжету литературного первоисточника.

Поварослевния тронца неразлучных друзей столь же хороша, как и год назад. Надо сказать, что заметно выросло актерское мастерство Дэниэла Рэдклиффа, неполнителя роли Гарри (может быть потому, что в «Тайной комнате» на его долю выпал намного более благодатный материал). А вот Руперт Гринт, нграя рыжеволосого Рона Унали, на паш взгляд. несколько увлекается повторением удачных приемов, найденных год назад. О Гермпоне лучше не спрашивайте! Не смейтесь, по это предмет наших тайных воалыханий, и нам оставалось только сожалеть о том, что сцен с участиси милашки отличницы в фильме не так уж много.

Среди актеров, исполняющих роли новых действующих лиц, блеснул (как и положено его герою Златопусту Локонсу) знаменитый своими шекспировскими экранизациями режиссер и актер Кеннет Брана. И иакопец, ин в коем случае нельзя не отметить СG-персонажа домового эльфя Добби. Критики сошлись во мнениях, что у Джар Джар Бинкса появился песлабый конкурент.

Завершу краткий обзор рекомендацией смотреть этот фильм только в кинотеатрах (или через много месяцев, когда появится DVD-издание). Причина простая—звук, звук и еще раз звук.

AVALON («АВАЛОН»)

Компания Bandaí Vísual, 2001 Web-сайт www.avalon-movie.com Режнссер Мамору Осии В ролях Малгожата Форемняк (Эш), Владыслав Ковальски (Game Master), Ежи Гудейко (Мэрфи),

Дариуш Бискупски (Бишоп)

едалекое будущее, молодежь повально увлечена новомодной нгрой «Авалон», проистскающей в внртуальной реальности. Игра незаконная п. похоже, небезопасная для здоровья, по это ипчуть не мешает ее популярности, Здесь есть свои кланы, евои професспопальные игроки, зарабатывающие на жизнь победами на виртуальных боевых полях, и даже свои легенды - например, о некоем секретном уровне, пгра на котором емертельно опасна, но сулит совершенно певероятные призы. На его поиски отправляется главиая героння фильма - молодая девушка Эш, один из лучших игроков «Авалона», бывший боец легендарного клана Мастеров...

«Авалон» – очень необычный фильм. Для пачала, его снимала японская группа кинематографистов, причем снимала в Польше. Так что никакого Голливуда здесь и близко нет, от американских блокбастеров на модную тему («Матрица» и иже с нею) фильм бесконечно далек несмотря на задействованную в батальных сценах польскую ар-

мию (прония судьбы - в фильме о виртуальной реальности использовались совершенно реальные тапки и вертолеты), Компьютерные спецэффекты хоть и присутствуют, по глаза не мозолят и необходимы только для того, чтобы зритель не забывал, что действие происходит всетаки в «виртуале». Динамичный сюжет (да что там динамичный -сколько-нибудь связный) в «Авалоне» отсутствует как класс. Фильм, по сути, представляет собой последовательность образов, складывающихся в неприглядную картину приходящего в упадок мира - мира, от которого отвернулись люди, предпочтя уйти в такую красивую и манящую виртуальную реальность,

Примечательно, что создатели «Авалона» нэбежали соблазна снять «фильм-предостережение». Они никого и ил от чего не предостерегают и не поучают, в фильме совершенно отсутствуют мотивы вроде «смотрите, что будет, если вы не образумитесь». Нам просто показывают возможное будущее человечества не больше и не меньше. Копцовка - неожиданная и в то же время совершенно закономерная оставляет сюжет открытым, но не для того, чтобы впоследствии можно было сиять сиквел. Просто это стиль создателей «Авалона» - режиссера Мамору Осин и автора сценария Казунори Ито, чья предыдущая работа - японский анимационный фильм Ghost in the Shell – давно уже стала культовой,





пентре внимания автора книги находится вполие самостоятельный и очень важный компонент компьютера — BIOS. Его работа скрыта от пользователя за «кулисами» относительно простых действий ОС, по без знакомства с инм исвозможно ориентироваться во взанмосвязях

аппаратуры и программного обеспечения, т. е. действительно понимать работу компьютера.

В книге достаточно глубоко изложены все значимые вопросы, касающиеся функционпрования и настроек BIOS. Многочисленные описяния действий, вызываемых установкой той пли шой опции, систематизированы и сгруппированы по конкретным аппаратным средствам, к которым они имсют отношение, Миого внимания уделено дилгиостическим сообщениям. Достоинством книги является также то, что в ней освещены смежные вопросы, непосредственно примыкающие к теме BIOS: особенности материнских плат, технологии разгона, охлаждение компьютера и т. д.

Вместе с тем кішта паписана максимально просто, понятно для неспециалистов. В целом она представляется весьма интересной и полезной. VISUAL C++.NET ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ» ★★★☆☆

Майкл Хаймен, Боб Арнсен. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2002. – 288 с., ил.



Вэтой киште, посвященной новой перспективной среде программирования С++.NET, затропуто множество вопросов: тут и теория программирования, и введение в С++, и отличительные особсиности версии .NET, и практическая работа.

Но, как для учебного пособия. материал подобран не совсем удачно. Дозпрование информации и последовательность изложения выбраны не лучшим образом, поэтому книгу спачада надо прочесть полностью и уж потом пытаться разобраться в конкретных вопросах. Похоже, у авторов получилось не пособие для практического изучения C++,NET начинающими программистами, а, скорее, «реферат» о языке. Это характерпо, наиример, для раздела по изучению объектно-ориентированного программирования, Недостаток усугубляется не слишком большим объемом книги, и его не удается устранить даже включением немалого количества примеров.

Так что пачинающие программисты из-за нечеткости подбора материала и изложения «обо всем понемногу» изверняка найдут книгу не слишком доступной для пошимания. Для опытных же пользователей вряд ли будет достаточной глубина изложения.

HTML H XHTML, ПОД-POBHOE PYKOBOДСТВО ★★★★☆

Чак Муссиано, Билл Кеннеди. — 4-е изд. — СПб.: Символ-плюс, 2002. — 752 с., ил.



O'RELLY"

New Vicesumban Less Konnecht

о XHTML, этой важной современной модификации HTML, написано немного книг. Издание отличается солидным объемом и хорошо продуманным, понятным и полным, слегка многословным наложением. Изучение HTML и XHTML в нем происходит па-

раллельно с использованием достаточного количества простых примеров. Специально выделенияя глава советов содержит много полезных указаний по оформлению разрабатываемых HTML-продуктов, облегчающих применение языковых средств и ускоряющих изготовление документов.

Компактных пособий для начального обучения книга не заменяет – в ней нет сокращенного вводного курса, как это зачастую делается в подобного рода изданиях, но зато предусмотрены средства для облегчения ориентации в материале. Благодаря удачной архитектонике и рубрикации, а также хорошей системе навигации книга может использоваться как справочник.

В руководстве много солидных и полезных приложений: краткий справочник по тегам, грамматика НТМL и т.д. Особенно удачен компактный и удобный справочник — перечень тегов и атрибутов НТМL и ХНТМL, Книга, в целом, стоит потраченных на нее денег и времени.

PHOTOSHOP 7 ДЛЯ WINOOWS

Элейн Уэйнманн, Питер Лурекас. – М.: ДМК-Пресс, 2002. –752 с., ил.



PHOTOSHOP And WINDOWS

Осекание Румовкор
быстры и легвад
в серин Аместрый старин
предистилие отденный
пильнирытилие
примерем, и пе д инавым
объяснениям. Вы срепу-же
сможете начать рябяту!

То книга с невероятным количеством рисунков. На каждой странице их, как правило, несколько. Тематика иллюстраций весьма разнообразная — здесь и экраны программы, и прокомментированные изображения элементов инструментария, и, конечно же, примеры рассма-

триваемых действий. Тексты описаний, касающиеся рисунков, приводятся тут же в соседней колонке. Зачастую это достаточно простые пошаговые инструкции по применению инструментов, о которых идет речь, — совместно с рисунками опи создают удобные и эффсктивные учебно-методические единицы.

В общем, как и заявлено авторами, эта книга - не о рисовании, а о программе и ее возможностях. Теоретические вопросы в ней освешены отпосительно кратко. Вряд ли здесь вы найдете советы по достижению тех или пных художественных эффектов, зато практические действия легко изучить на наглядных примерах. Можно также пользоваться книгой как справочником. Для этого, в частности, приведено большое приложение перечень «горячих» клавиш. Для такой сложной программы, как Photoshop, это весьма существенно.



Московское предстевительство SEIKO EPSO14 Corporation Фека (025) 777 03 57 www.epson.ru support epson.ru







3 года гарантии на жесткие диски SAMSUNG лучшее доказательство надежности!

Что сегодня наиболее важно для покупателей?

Самым главным фактором всегда было и остается Качество. Цена также имеет значение, но именно гарантия качества — сейчас самое важное. Samsung подтверждает 3-летнюю гарантию качества на жесткие диски, и это значительно увеличивает их ценность.

Почему торговые представители рекомендуют своим покупателям жесткие диски определенных марок?

Они заинтересованы в том, чтобы покупатели пришли к ним снова за гарантированной надежностью и качеством проверенного брэнда, чтобы не пришлось менять товар на аналогичный другой марки. 3-летняя гарантия на жесткие диски Samsung вселяет уверенность в том, что мы действительно заботимся о долговечности и надежности наших продуктов.

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000 (звонки по Украине бесплатные) www.samsung.ua



